ZEST SUPER MANIACS



LUNATIC DAWN
Passage of The Book
ルナティックドーン 前途への道標

ルナティックドーン 前途への道標
[完全研究]

ZEST




LUNATIC DAWN
Passage of The Book
ルナティックドーン　前途への道標

ルナティックドーン
前途への道標



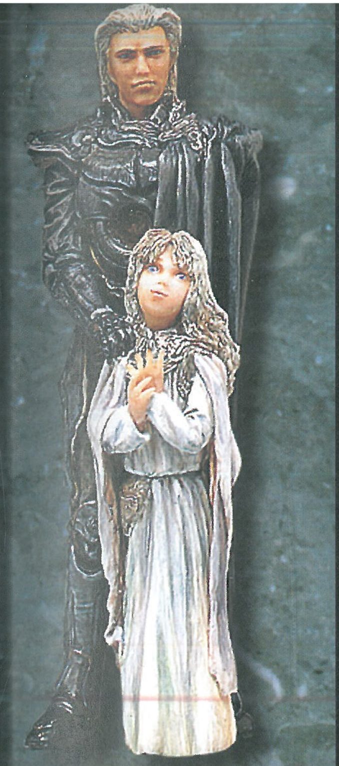

完全研究

CONTENTS

CHAPTER；1　研究序説

CHAPTER；2　用語集 For Maniac Play

CHAPTER；3　ランキング





CHAPTER 1

研究序説

『ルナドン』は多くの謎に包まれている。本章では、世界を研究する「世界編」、冒険を研究する「冒険編」、武器などを研究する「アイテム編」、NPCを研究する「人物編」、イベントを研究する「イベント編」、生き様を研究する「人生編」にわけ、徹底的に謎を探ってみた。より深い冒険を楽しむ一助としてほしい。





世界編

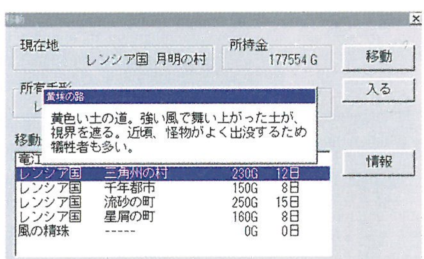
研究1 世界の大きさはどのくらいあるのか？

★移動日数から推定する

冒険者たちが旅をする大陸には距離や面積などの正確な数値はないが、各町間の移動日数を手がかりに推測してみよう。

実際は、各町間の距離と移動日数は比例していない。傾向として、海岸沿いの平坦な街道のほうが日数が短いのだ。そこで、海岸沿いの街道の中からできるだけ直線に近いものとして、三角州の村と漁火の町の間にある街道（移動日数 10 日）を基準とする。

馬車の速度を時速 15 キロ、 1 日の移動時間を 10時間としよう。そうすると 1 日の移動距離は約 150 キロで、三角州の村と漁火の町の間の距離は 1,500 キロとなる。これから海をふくめた世界の東西、南北の距離（ウィンドウのタテと横の長さ）を割り出すと、南北 4,292 キロ、東西 7,917 キロで、面積は 3,440 万平方キロ。旧ソ連地域とモンゴル、中華人民共和国の面積を合わせた程度の広さだ。もっとも、これらの数値は基準の置き方しだいでいくらでも変わる。あくまでも推測の一例ということで了承願いたい。



世界の広さを考えたり、街道情報などを見て想像力を働かせると、単なる移動もけっこう楽しくなるだろう。

研究2　『ルナドン』とはどういう世界なのか？

★個人主義の世界？

ひとことでいえば、われわれの住む地球と似たような文明を持ちながら、異なる歴史をたどりつつある世界といえよう。

特徴的なのは、各国が秩序（レンシア）・混沌（イルタール）・善（竜江）・悪（日紫）という属性を持ち、その力によって人民を支配している点にある。各国は、自分の属性を発展させることで各地の町や村に影響を与え、勢力を拡張していく。

ここでわれわれの歴史と決定的に異なるのは、兵力による軍事紛争が一切起こらないことだ。おそらく集団的戦闘が発達しないのは、文明創生時から住民に個人主義の概念が浸透しているためだろう。

この世界の住民は生まれた国に対する帰属意識が弱く、異なる文化の勢力が発展すればそれに乗り換え、元の国や文化を平気で見捨てるようである。この世界に野心や欲望に満ちた冒険者が多いのも、こういった個人主義の影響であろう。

★伝説的存在の目的は？

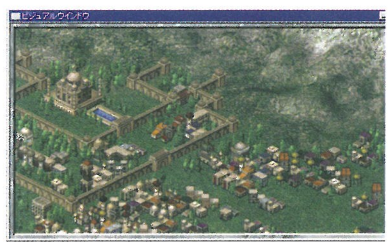
また、この世界にはモンスター、精霊、神、悪魔など、伝説的存在がたびたび出現し、住民を脅かしている。彼らは文明が始まる前から存在していた原住生物かもしれないし、世界の創造に関わっている可能性もある。

いずれにせよ、彼らは各国の文明をあまり快く思っていないらしく、ときにはその怒りを爆発させることもある。だが、世界全体を滅ぼすまでに至らないのは、数知れぬ冒険者の中から、神や悪魔にまで成長する者を期待しているのかもしれない。その理由に関しては推測のしようもないが。

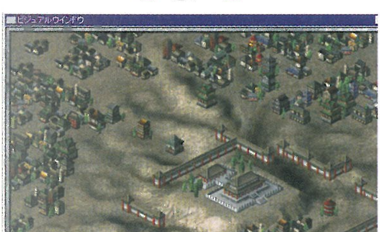
●レンシア●



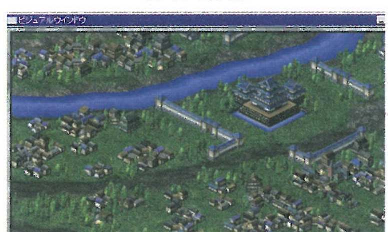
●イルタール●



●竜江●



●日紫●



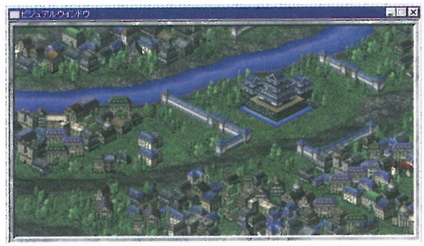
研究3 人口と建物との関係は？

★建物の種類は文化の違い

各都市や町・村の人口は、各属性の勢力の強さにしたがって毎月変動している。そして人口の増減により、ビジュアルウィンドウで見られる建物の件数も変化していく。人口が増加すれば建物が増えるが、人口が減少すると建物が少なくなっていくのだ。

建物は、文化レベルの高さによって種類が変化する。文化レベルはインフォメーションウィンドウにある秩序・混沌・善・悪の４方向に分かれたグラフで確認できるデータだ。例えばある町において、秩序が伸びればヨーロッパ風の建物が多くなるし、悪が伸びれば日本風が多くなるだろう。

また、町・村の支配国の交替は、文化レベルの変動にともなって起こる。レンシアが支配しているとヨーロッパ風建物が多いが、たとえばその中にアラビア風建物が増えてきたとしたら、支配国がイルタールに代わる可能性が高いと推測できるのだ。



各都市の支配国は交替しないが、ほかの国の文化レベルが上がると、建物の外観が変化していく。

研究4 この世界の住民はどのくらいいるのか？

★最高で16万人

世界の総人口は、研究３に書いたように毎月変動するため、一概にはいえない。

各都市、町、村の人口は最高１万人となっている。仮に総人口の最高値を求めるなら、都市、町、村の総数は16だから、16万人となる。もっとも、ここまで人口が増加するケースはほとんどない。

人口の増減に大きく影響するのは、秩序・混沌・善・悪の各勢力の状況である。たとえば酒場で「秩序の勢力が伸びている」というウワサが出ると、秩序の勢力、すなわちレンシアの支配下にある都市、町、村の人口は上昇傾向にあり、それ以外、とくにレンシアの勢力と隣接している勢力の都市、町、村の人口は下降ぎみになる。

また、勢力の衰亡に関しては、地方最強モンスターの影響が大きい。勢力の本拠地である都市でダンジョンの一覧を見ると、地方最強モンスターが出現しているかどうかわかるはずだ。モンスターが出現している場合、それを討伐すると勢力が回復するだろう。



人口が低下すると、それにつれて建物の数も減少する。千人以下になると、外観は非常に寂しくなるのだ。

研究5 勢力バランスを変えるとどうなるのか？

★世界状況の変化

新たに冒険を開始する場合は、最初に属性のバランスを調整して世界を創造する。

これはレンシアーイルタール、竜江ー日紫という相反する属性の勢力関係に大きく影響している。たとえば秩序を大きくすると、レンシアの支配する町や村の数が増加し、イルタールの支配する町や村は減少してしまう。善（竜江）と悪（日紫）のバランスに関しても同様である。

開始時から優勢な勢力は、そのまま拡大していくことが多い。すなわち、先ほどのレンシアの例でいうと、そのまま秩序の影響力が高くなり、レンシア支配下の町や村が増え続けるということだ。これによって、武器屋などで購入できる商品の種類や価格、出現するモンスターの種類が変化していく。

一方、魔法と武器のバランスは、世界に別の影響を及ぼしている。魔法のバランスを大きくすると、魔法の価格が下がったり、僧侶や魔法使いが多くなるのだ。

★勢力バランスの影響

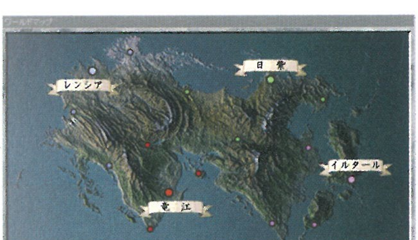
勢力バランスの設定は、それに続く主人公の設定との兼ね合いで考えるべきだろう。たとえば主人公の出身国の勢力バランスを大きくすると主人公に似た性格の冒険者が多く現れ、仲間をつくりやすくなるはずだ。また、魔法使いの主人公で冒険するなら、魔法優勢の世界を創造したほうが戦闘で有利になる。

とはいえ、こういった影響はそれほど強くはない。むしろ、バランス設定の目的は冒険の背景を作りかえることにある。異なるバランス設定でプレイすれば、それらの世界で行う冒険の様相は変化していく。２度、３度と主人公や世界を変えてプレイすることで、これが実感できるだろう。

★変化しつづける勢力

勢力バランスは年が経つにしたがって変化していく。最初は優勢だった勢力も、ほかの勢力に押されて衰弱することがある。このため、同じ勢力バランスで開始しても、状況は毎回異なってくる。

バランスの変化をコントロールするには、都市、町、村の寺院に金を寄付する方法がある。だが、巨額の金を寄付しつづけないと、勢力が変化するまでに至らない。要するに、個人の力では容易に世界は変化しないのだ。





左が通常なバランスの勢力図で、右が極端なバランスにした場合。勢力の変化は主人公の冒険に微妙に影響していくだろう。

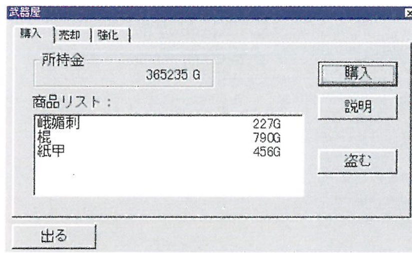
研究6 文化の発展について

★文化の発展が及ぼす影響

文化、人口、勢力は、それぞれ密接な関係を持っている。町や村で文化が発展すれば人口が増加し、その文化の種類が支配国勢力と異なれば、支配国が交代することもある。

このような状況の変化は、さまざまなかたちで影響を及ぼしている。もっともわかりやすいのは武器屋、道具屋などで販売される武器、防具、アイテムの種類の変化だ。支配国の文化が没落していけば、その文化がもたらす商品の種類は次第に少なくなっていく。代わりに伸張しつつある文化の商品が新たに加わるのだ。

ある国の支配下でしか販売されない武器、防具などは、その国の文化が没落すると購入できないことがある。この場合、寺院に寄付して文化を回復させるしかないだろう。とはいっても、前項で書いたように、文化レベルが著しく低下してしまうと、それを回復させるにはかなりの金額が必要になるのだ。



文化レベルが低下すると、その町などで購入できる商品がほとんどなくなる場合もある。

研究7 船の速さはどのくらい？

★船は馬車より遅い？

これも研究１（４ページ）と同様、推測によってしか得られない数値である。

船の速度は、馬車と比べてそれほど早くないと思われる。陸路より早いのは、馬車と違って24時間移動を続けているためだ。『ルナドン』に出てくる船はすべて帆船である。風さえあれば、船員が眠っていても先へ進む。それゆえ、船のほうが目的地に早く着くのだ。

岩塊の町から漁火の町までの航路を例に挙げて考えてみよう。この間は陸路では20日かかる。研究１で推定したように１日の移動距離を150キロとすると、全行程は３千キロとなる。海路はやや遠回りなので、１．５倍して4,500キロと仮定しよう。これを24時間移動しつづけて14日間かかるとすると、平均時速は13キロとなる。これによると、馬車の移動速度より遅くなるわけだ。

もっとも、この数値はあまりに仮定の要素が多すぎる。それに、ほかの地方では海流の関係などで、もっと早く航行できるのかもしれない。しょせんは想像上の話なのだ。


船での移動は一般に安全とされるが、それでもときには戦闘が起こることがある。

冒険編

研究8 効率よく移動するには？

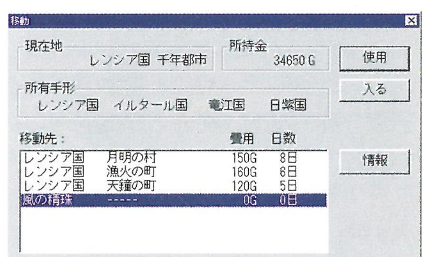
★風の精珠を手に入れよう

各町間の移動は時間がかかるし、モンスターなどに襲われることもある。道中を安全に、より早く移動するにはどうしたらいいのか？

安全で早いといえば海路を使った移動だ。ただし、海路は陸路よりも割高になるため、賃金の安い依頼のときは報酬のほとんどが交通費に消えてしまう。

また、研究1（4ページ）で書いたように、内陸部に向かうより海沿いの街道のほうが移動日数が短い。水鏡都市から三角州の村へ向かうには、内陸の月明の村を経由するルートと、海沿いの岩塊の町を経由するルートの2通りがあるが、岩塊の町経由のほうが6日も早くなるのだ。

しかし、このように効率よいルートを考えても、「風の精珠」を使用した移動に勝るものはない。これは精霊シルフを倒したときに得られるアイテムで、都市、町、村のあいだを一瞬で移動できる。１回の使用でＭＰを100も消費するが、これさえあれば遠距離の移動が必要な依頼も楽にこなせるだろう。



「風の精珠」は、どんなに遠くの町でも一瞬で移動できる便利なアイテム。手に入れて存分に活用したい。

研究 9　パーティは何人で組むのがいいのか？

★家を利用して人数を調整

パーティの人数が多くなれば、戦闘ではそれだけ有利になる。だが、依頼を達成したときの報酬はすべてのメンバーで分配しなくてはならない。人数が増えると、「宅配」や「買物」の依頼ばかりでは割に合わないのだ。

理想的には２人か３人というところだろう。３人までならフォーメーションを横一列にできる。そうすれば、背面から攻撃を受けても不利にならないし、側面からの攻撃でも１回フォーメーションを回転させるだけですむ。ただし、手ごわい敵を相手にするとなれば、４人以上いたほうがいいし、ＨＰの少ないメンバーなどは後列に置くべきなのだが。

人数の問題に関しては、家を購入することである程度解決できる。冒険の目的ごとに人数を設定し、余分なメンバーは家に置いておけばいいのだ。通常は主人公ひとりで行動して報酬の安い依頼をこなし、「討伐」「手配」などの報酬や難易度の高い依頼を見つけたら、家に戻ってメンバーを増やせばいい。



パーティの人数が多いと心強いが、戦闘中は主人公が率先してＨＰの回復などを施さなければならない。

研究 10　「手配」のこなし方

★名をとるか実をとるか？

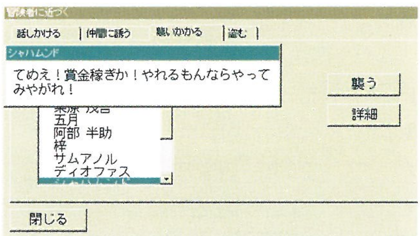
数ある依頼の中でも、「手配」はかなり報酬がいい。とくに、だれも依頼を引き受けずに期間が伸びると、金額が上昇して利益が多くなる。報酬が１万前後の「手配」だったら、値が上がるまで待つのも手だ。

しかしこの依頼は、金額が上がるにしたがって、達成したときの知名度は逆に低下していく。この点では、知名度と報酬のどちらを重視するか、判断に迷うところであろう。

この依頼を引き受けると、まずは情報屋へ行き、手配されている人物がどこにいるかを捜索する。次にその人物の居場所まで移動し、「冒険者に近づく」のウィンドウを開き、「襲いかかる」を選んで相手との戦闘に入る。

戦闘の相手はひとりとは限らない。相手がパーティを組んでいることもあるのだ。このため、主人公の側もパーティを組んでいないと、返り討ちにあう恐れがある。

相手を倒せば、その所有物は主人公たちで山分けとなる。このときはすでに持っているアイテムでも、捨てずに入手しよう。あとで売却すれば、予定外の収入を得られるのだ。



「手配」の対象となる冒険者はかなり手ごわいはず。実力がないと達成できない依頼だ。

研究11 モンスターの出やすい街道は?

★内陸の街道に要注意

冒険者が町や村のあいだを移動するときにつきものなのがモンスターの襲撃である。戦いたくなければさっさと逃げ出せばいいのだが、できれば出会いたくないものだ。

移動中の戦闘で注意したいのは、ＨＰやＭＰを回復できないことである。時間が経てばこれらは自然に回復するが、ＨＰが少ないときに連続して襲われた場合はかなり危険だ。こういった可能性を考えると、移動時にはなるべく安全なルートを通行したい。

各街道の安全性は、移動先を指定するウィンドウの「情報」で知ることができる。目的地まで何通りかのルートがある場合、なるべく安全な街道を選ぶのもひとつの手だ。

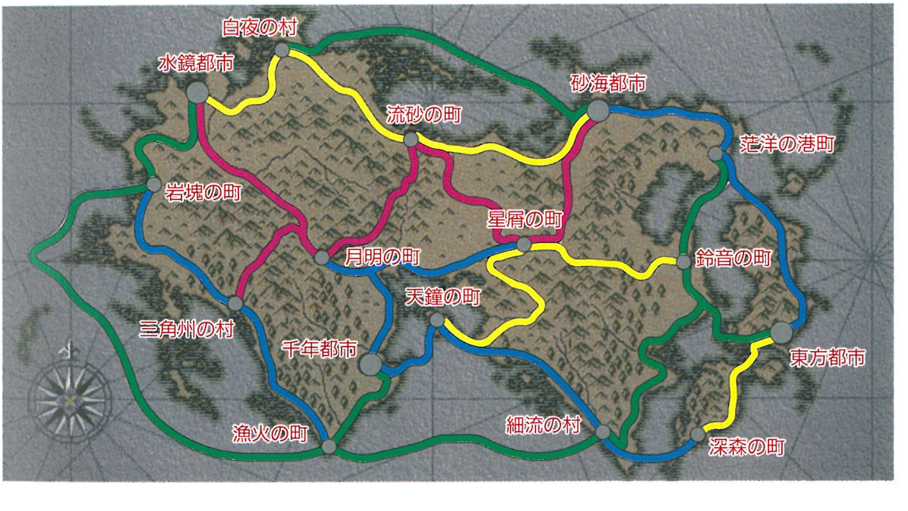
この移動時の情報をもとにして、下の写真のようにモンスターの出現確率を表してみた。これによると、海沿いよりも内陸へ向かう街道のほうが出現確率は高い。とくに北方から月明の村や星屑の町へ向かう場合はかなり危険である。また、海沿いの街道は安全な場合が多いが、水鏡都市から千年都市へ至るルートはやや出現確率が高いようである。

これには移動中の地形が関連している。海上や草原などでは出現確率が低いが、砂漠や荒野などでは高くなる。内陸部の街道の出現確率が高いのは、街道沿いに砂漠や荒野が多いためなのだ。

ただし、もっとも安全とされる海路を移動しても、たまにモンスターが飛来し、襲いかかってくることがある。また、海路から陸に上がったときにも襲われる可能性があるのだ。都市や町などから一歩でも踏み出たら、安全な場所などほとんどないと思ったほうがいいだろう。

●街道の安全度●

＝安全　＝たまに出現　＝危険　＝かなり危険



研究12 盗みを成功させるには？

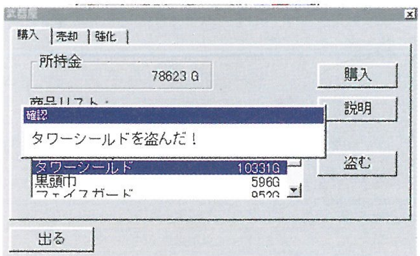
★敏捷性を鍛えよう

武器屋や道具屋などから商品を盗むことは、悪の道への第一歩である。もちろん善や秩序を重んじるキャラクターならやってはならないことだが、悪や混沌に性格が傾いているキャラクターなら、どんどんやるべき？行動なのだ。

ところが、商品を盗むといってもなかなか成功するものではない。とくにゲーム開始直後は成功確率は低い。盗みに失敗したうえに手配を受け、兵士に襲われたりしたら割に合わない。まあ、悪の道を歩む以上は覚悟しておくことではあるが。

盗みの成功の決め手となるのは、キャラクターの敏捷性である。これが高くなればなるほど盗みが成功しやすくなり、より値段の高い商品でも盗めることがある。

また、訓練を積まなくても「スピードブーツ」など敏捷性を向上させるアイテムを装備することで、成功率は上がるだろう。



盗みの成否は敏捷の能力しだい。しばらく経験を積んで、能力を向上させてから行うほうがいいだろう。

研究13 ダンジョン関係の依頼のこなし方

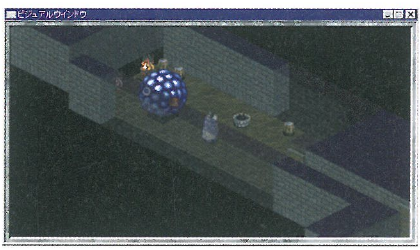
★「退治」から始めよう

ダンジョンの探検は冒険者の醍醐味のひとつ。最初は「宅配」ばかりでも、いつかは地の底へ潜ってみたいと思うだろう。

ダンジョン関連の依頼としては、「退治」「討伐」「探索」「救出」がある。中でもダンジョンの初心者が最初に引き受ける依頼としては、「退治」を勧めたい。

「討伐」ではモンスターに返り討ちされる恐れがあるし、「救出」では最後に誘拐した敵と戦わねばならない。「探索」にしても、ダンジョン内のモンスターの強さに関しては未知数だ。「退治」ならモンスターは1種類しかおらず、依頼時に倒せるレベルの敵かどうかわかる。すべてのモンスターと戦うのが面倒だが、達成できる可能性は高いのだ。

また、ダンジョンの探検に必要なアイテムといえば、「ランプ」や「トーチ」などの照明だが、「エネミーサーチマップ」「トレジャーマップ」といった、モンスターや宝物の位置がわかるアイテムがあれば、探検もかなり楽になるだろう。



ダンジョンに潜むボスキャラ。ほかのモンスターは無視して、第一にこの姿の敵を捜し出そう。

研究14 冒険の効率を考える

★複数の宅配を同時に行う

初期のころに行う依頼は、「宅配」が中心となる。実力のある冒険者とパーティを組んでいきなりダンジョンに入る手もあるが、危険性が高く、初心者にはお勧めできない。

「宅配」で金をもうけるコツは、一度に複数の依頼を受けることだ。「宅配」の依頼が何件かあったら、それぞれ行く先を確かめ、同じ方向のものはすべて引き受ける。また、届け先に着いたら、帰りの方向の町や村に届けるものがないか見ておくのだ。ただし、あまり多くの「宅配」を引き受けると、届け忘れなどのポカをするかもしれない。

「宅配」と、「買物」や「護衛」を比較すると、後者のほうが報酬がいい。ただし、「宅配」が近隣の都市、町、村が対象になるのに対し、「買物」や「護衛」は遠距離の移動が必要となる場合が多く、交通費や達成までの期間などを考えるとあまり効率がよくない。

★経験ずみのダンジョンを狙え

ダンジョン関係の依頼に関しては、最初は階層が少なく、楽に行動できるものを選ぶべきだろう。簡単なダンジョンは16ページにいくつか挙げられているので参照してほしい。

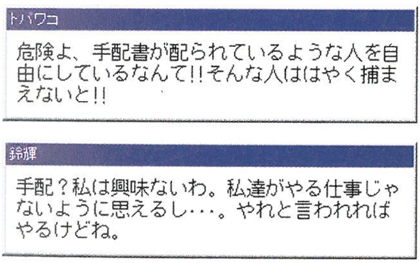
また、ある地方に留まってダンジョン関係の依頼を続けると、一度探検したダンジョンが再度依頼の対象になることがある。この場合は道すじがわかっているから、前回よりもやりやすくなるはずだ。このような依頼を引き受ければ、効率よく達成できるであろう。

★灯台もと暗し

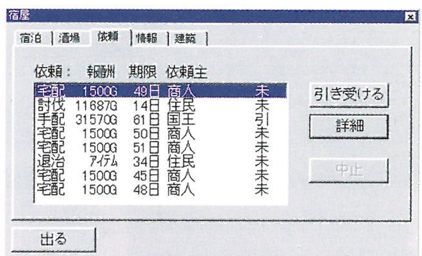
「手配」や「逮捕」は、目的の人物がいる町や村へ移動するのが面倒だ。だが、ときにはそれらの人物が依頼元と同じ場所にいることがある。引き受ける前に町や村にいる冒険者を見ておき、その中に「手配」や「逮捕」の対象となる者がいないか捜してみよう。

★仲間の意見も聞こう

パーティを組んでいるときに依頼を引き受ける場合は、仲間の意見を尊重しよう。仲間が嫌う依頼を引き受けると、その仲間の信頼度が低下してしまう。これが繰り返されれば、主人公のもとから去ってしまうこともある。仲間が嫌う依頼をどうしても引き受けたいなら、先に仲間をパーティから外し、家で待機させておくといいだろう。



同じ依頼内容でも、仲間の性格が違えば正反対の意見が出される。引き受けるかどうか迷うところだ。



依頼の基本は「宅配」。ゲーム開始後しばらくは、地道に金をかせいで実力と経験を蓄えよう。

研究15 モンスターの名前を考える

★所変われば名前も変わる

見かけは同じモンスターなのに、場所によって名前が変わることがある。元は同じモンスターでも、生息地が4カ国全体に分布していれば、それぞれの住民は異なる名前をつけるのだ。これは、4カ国それぞれが独自の言語や伝承を持っているためだろう。

下に示したように、4カ国それぞれで独自の名前があるモンスターは、この世界が創始したときに全世界に分布していたと考えられる。これに対し、複数の国で同じ名で呼ばれるモンスターは、その中のひとつの国で棲息していたものが、のちに名前とともに他国へ伝わったと思われる。たとえば、レンシアやイルタールで「バット」と呼ばれるモンスターは、竜江や日紫では「コウモリ」と呼ばれる。このモンスターは、最初は2カ国に分布していて、のちに棲息範囲が4カ国に広まったのであろう。

★能力の違いに注意

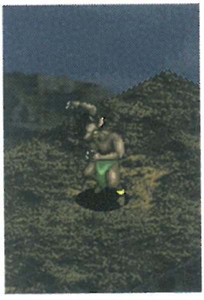
元は同じ種類のモンスターでも、棲んでいる場所が異なるとその環境によって進化の度合いが変化する。このため、ＨＰなどの能力は各地域の種類ごとにばらつきがある。弱いはずのモンスターが、地方によっては手ごわくなることもありうるのだ。遠距離の移動を行って滞在する地方が変わったら、モンスターを見かけだけで判断しないように注意したほうがいい。

また、開始後に勢力状況が変化して、町や村の支配国が替わると、ダンジョンなどで出現するモンスターもその支配国のものに替わる。つまり、見かけは以前と変わらなくても、攻撃時に敵の名前を見ると、別の名前に変わっていることがあるのだ。主人公の冒険への影響はさほどないだろうが、初顔合わせのモンスターがいる可能性もあるので、用心して戦おう。

モンスターの地方別名称



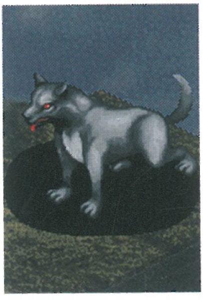
レンシア：ゴブリン
イルタール：バグベア
竜江：豚人
日紫：豚男



レンシア：ワーウルフ
イルタール：ライカンスロープ
竜江：野狗子
日紫：狼男



レンシア：ゾンビ
イルタール：ヴァーターラ
竜江：起屍鬼
日紫：動死体



レンシア：ヘルハウンド
イルタール：ガルム
竜江：地獄犬
日紫：黒犬

研究16 要注意モンスターは？

★モンスターの能力比較

地方最強モンスター、悪魔、ネクロマンサー……ひと口に強いモンスターといっても、意見は人それぞれにあるだろう。そこで、ここではモンスターの能力を比較し、特に注意が必要なものを挙げてみたい。冒頭に書いたような特別なイベントで登場するモンスターも含めた能力値ランキングは第3章で行っているので、ここではふつうにプレイしていて遭遇する可能性が高いモンスターを対象とし、戦闘において重要な攻撃力、ＭＰ、防御力について検討してみた。

★各能力を検討する

まず攻撃力についてだが、注意したいのは98もある相柳。これは竜江のモンスターであるが、各国それぞれに同種のモンスターがおり、いずれも攻撃力やＨＰが高い。「討伐」の対象となることが多いが、覚悟して戦うほうがいいだろう。

同じように攻撃力が高いモンスターとしては、レッドドラゴン、ブルードラゴンなどが挙げられる。いずれもドラゴン系のモンスターというのが特徴だ。

ＭＰに関して比較すると、453もあるポルターガイスト（レンシア）が目を引く。ＭＰだけ高くても強いとはいえないが、このモンスターはＨＰがＭＰと同じ数値であり、かなり手ごわい部類に入るだろう。これに続くのが日紫の九尾の狐や竜江の天狐で、ＭＰは300前後ある。

防御力ではなんといってもスライム（レンシア）で、999もある。もちろん各国にいる同種のモンスターの防御力も同様に高い。武器による攻撃ではほとんどダメージを受けないが、魔法攻撃には非常に弱いという性質なのだ。

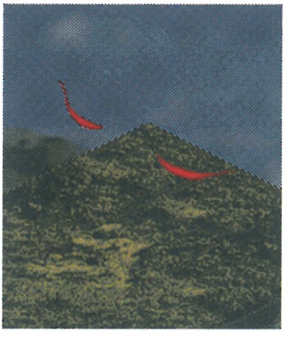
これ以下となると、前に挙げた天狐など多数いるが、数値は一気に200台まで下がる。といっても、このくらい数値が高ければ、武器による攻撃はかなり威力をそがれるだろう。

攻撃力に注意



相柳（98）

MPに注意



ポルターガイスト（453）

防御力に注意



スライム（999）

研究17 さまざまなダンジョンの考察

★スタッフ自選のダンジョン

この世界のダンジョンは全部で67種類。洞窟や廃虚など、内部にはさまざまな工夫がこらされている。そんな中から開発スタッフにお勧めのダンジョンを選んでもらったので、解説を加えてみよう。

★探検が楽しみなダンジョン

まずは「見ばえのいいダンジョン」。最初の「首都専用ダンジョン」とは、4カ国の都市それぞれにあり、各国の文化独自の建造物となっている。たとえば日紫の首都のダンジョンは、日本の城のような間取りになっていて、部屋は畳敷きの和室だ。

ほかにユニークなのは「迷走の森」で、壁や岩などの代わりに生い茂る木々が迷路を形作っている。

「困難なダンジョン」では最初に「神の試練」と「王の試練」というイベントに関連するダンジョンが挙がっている。両方とも相当の実力がないとクリアできないだろうし、どちらも主人公ひとりで探検しなければならず、苦労が多いはずだ。

最後の「簡単なダンジョン」は、「地下墓地」を除いて1階層のものばかり。その「地下墓地」にしても、単純な構造なので道に迷うことはないだろう。

とはいえ、道筋は単純でも、中をうろつくモンスター次第で難易度は変化する。どんなダンジョンでもナメてかからず、慎重に探検を進めよう。

『ルナドン』スタッフお勧めダンジョンリスト

見ばえのいいダンジョン
首都専用ダンジョン（王族の宮廷跡、王家の墓、王の旧館、前王の城跡）
城の地下牢（各国で材質が違う）
迷走の森
灼熱地獄
深水の洞穴
困難なダンジョン
神の試練ダンジョン（筋力の塔、知力の塔、敏捷の塔）
王の試練ダンジョン（秩序の迷宮、混沌の迷宮、善の迷宮、悪の迷宮）
幻影の遺跡
背徳城跡
深々の廃坑
簡単なダンジョン
岩盤の裂け目
陥没洞窟
地下墓場
貴族の館
穴熊の巣跡

研究18 ダンジョン内のモンスターの種類は？

★系統ごとに姿が異なる

ダンジョンの中にいるモンスターは、戦闘時とは別の姿でうろついている。このグラフィックはモンスターの種類ごとに異なっており、いろいろな種類でパーティを組んでいる場合は、その中の1体の種類で表されているのだ。これらは、人間系、亜人間系、動物（昆虫）系、アンデッド系、ゴースト系、魔法生物系などに分類される。

人間系とは、人間そのものの姿をしたモンスターで、バーサーカやメイジなどが分類されている。ダンジョンではマントをかぶった人間の姿をしている。

亜人間系の外見は動物だが、人間のように2本足で歩行する。これは石像のような巨人のグラフィックとなっている。ゴブリンやリザードマンがこの系統だ。

クモの姿をしているのが動物（昆虫）系。バット、イナゴ、コックローチなど、その名の通り動物や昆虫のモンスターだ。

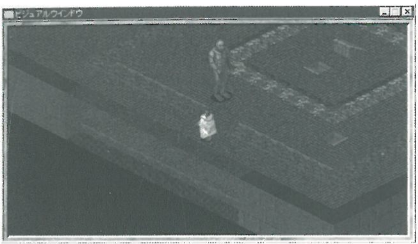
アンデッド系は死者のモンスター。ゾンビやスケルトンなどで、グラフィックも腐りかけた死人の姿をしている。

ゴースト系は、その名の通り幽霊のモンスター。足がなく、空間を漂っている。この系統のモンスターはレイスやバンシーのように、やはり足のないものが多い。

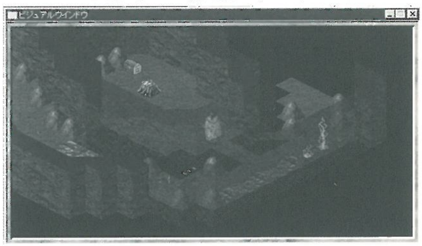
魔法生物系は、水晶の結晶におおわれたような姿をしている。外観ではどんなモンスターか区別がつかず、ゴーレムやスライムなど、さまざまな形態のモンスターがいる。

ダンジョンのボスキャラは球体の不気味な形をしているので、ひとめで区別がつく。「討伐」のときは、ほかのモンスターは無視してこの姿のモンスターを捜そう。

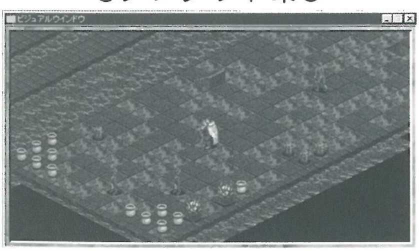
●亜人間系●



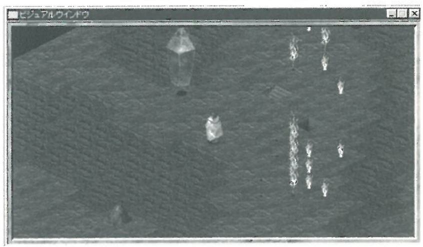
●動物（昆虫）系●



●アンデッド系●



●魔法生物系●



研究19 ダンジョンの罠を避けるには？

★迷惑な罠の数々

ダンジョンといえば、複雑な迷路と手ごわいモンスター、そして落とし穴にダメージ床など、さまざまな要素がある。その中でも、冒険者たちに予想外の被害をもたらすのが、床や宝箱にしかけられた罠の数々だ。

罠によって受ける損害は、ほとんどがＨＰを低下させるものだが、やっかいなのはＭＰが低下する罠と明かりを吹き消す罠だ。

ＭＰもＨＰと同じようにアイテムで回復できるが、ひんぱんに魔法を使い、ＭＰを消費する冒険者には非常に手痛い一撃となる。

明かりにしても、たいていは１個ですむはずなのに、この罠があるために２～３個の予備を持っていなければならない。これを忘れて罠にはまってしまうと、来た道を引き返すしかないのだ。

★罠を防ぐ方法

敏捷の高い冒険者なら、罠を事前に発見できることがあるし、パーティの仲間のだれかが罠にかかっても自分だけ避けることもできる。といってもこれは確率の問題なので、敏捷を最高まで上げても、罠を完全に回避できるわけではない。

罠を発見するアイテムとしては、「トラップシースケッチ」（イルタール製）がある。だが、このアイテムも床にしかけられた罠しか避けられない。

宝箱の罠を完璧に回避するには、宝箱に触れないことが最善の策といえる。とはいえ実際に宝箱を見たら、お宝好きの冒険者なら開けずにはいられないだろう。結局は罠があると知りつつも、それを避けるように祈りながら箱を開けることになるのだ。

罠の種類一覧

通常の罠	
メッセージ	ダメージ
奇妙な風が明かりを吹き消した！	周りが見えなくなる
何処からともなく矢が飛んできた！	体力低下
下から槍が飛び出した！	体力低下
地面から炎が吹き出した！	体力低下
何処からともなく奇妙な歌声が聞こえてきた……	魔力低下
突如として現れた光輝く剣がパーティを襲った！	体力低下
辺り一面が炎に包まれた！	体力低下
床に彫られていたシンボルが光輝いた！	体力低下

宝箱に仕組まれた罠	
メッセージ	ダメージ
奇妙な風が明かりを吹き消した！	周りが見えなくなる
宝箱から刃が飛び出した！	体力低下
宝箱から炎が吹きだした！	体力低下
宝箱から奇妙な歌声が流れ出してきた……	魔力低下
宝箱から強烈な電撃が放たれた！	体力低下
宝箱が爆発した！	体力低下

アイテム編

研究 20　手に入れておきたいアイテム

★ダンジョン探検の必需品

『ルナドン』には武器や防具に加え、たくさんのアイテムが登場する。基本的にはどれを所持してもかまわないが、ここではダンジョン探検に必要なアイテムを考えてみたい。

ダンジョン探検で最低限必要なアイテムといえば、「ランプ」などの照明と鍵だ。とくに照明は罠にかかって吹き消されることがあるため、いくつか予備が必要だろう。一方の鍵は、トビラや宝箱を開ける成功率を向上するために必要だ。これは各国で同じ用途のものがあるが、性能はどれも変わりない。

あとはＨＰを回復する魔法やアイテム。善や秩序寄りの性格なら「恩恵札」があればいいだろう。所持金に余裕があるなら、ＨＰとＭＰの双方を最大限まで回復する「リカバリーポーション」や「満力丹」などのアイテムを買い求めておこう。

そのほかの魔法は人それぞれだとは思うが、魔法攻撃を多用するモンスターがいるダンジョンでは、「障壁札」があるとダメージを軽減でき、重宝するだろう。



回復薬などは多めに持ちたいが、発見したアイテムの分配を考えて、持ち物には余裕を残しておこう。

研究 21 武器の選び方

★武器を選ぶ基準

武器屋の商品リストの中から、自分が装備するものを選ぶのは難しい作業だ。とりあえずは値段や攻撃力が購入の基準となるだろうが、武器の性能はそれだけではない。

購入時の攻撃力が低くても、強化したときの上昇幅が大きい武器がある。ただし、強化にはかなり金がかかるため、金額は高くても最初から攻撃力の高い武器を購入したほうが安上がりの場合もある。

また、武器にはある程度の速度も必要だ。攻撃力が高くても速度が低ければ、敵に何度も攻撃を許してしまう。また、パーティを組んで戦うときもほかの仲間に先を越されてしまい、なかなか攻撃の順番が回ってこない。

防御上の問題として、片手武器と両手武器の違いも考えておきたい。片手武器なら、空いた手には盾などを装備できるため、それだけ防御力が上昇する。といっても両手武器には攻撃力の高いものが多く、防御力が低下するからといって使用しないのももったいない。

パーティを組んだときに後列に位置するなら、射程距離の長い武器を選択するべきだ。そういった武器として通常は弓が考えられるが、槍なども使用可能である。

ちなみに、武器の性能は種類や製造国によって傾向がある。下の表を参照してほしい。

最初は以上のような点を考えながら武器屋で品定めすることとなる。だが、攻撃力が非常に高い武器となると、店では手に入らない(詳しくは次ページ)ことが多い。結局はさまざまな手段で入手した武器の中から、気に入ったものを装備することになるだろう。

種類別武器特性

種類	特性
小剣	値段が安く、スピードは最高。だが攻撃力、強化値がともに低い。
剣	攻撃力は低いが、強化すれば相手に与えるダメージは最強となる。
槍	攻撃範囲が広く、クリティカル確率が高い。だが性能は低く、周囲に味方がいると命中率が低下する。
長斧	槍と斧の中間的な特性を持ち、射程距離が長く、ダメージも大きい。ただし、周囲に味方がいると命中率が低下する。
斧	攻撃力は高いが、強化値が低い。周囲に味方がいると命中率が下がる。
打	魔法強化値が高い。
弓	攻撃範囲は無制限。ただし、攻撃力、強化値は低い。
銃	攻撃力は最強で、飛行している敵を攻撃しても効果が低下しない。だが、攻撃するまでにかかる時間は最長である。

国別武器特性

国	特性
レンシア	標準的で、バランスのとれた特性を持つ。
イルタール	攻撃力は低いが、速度、クリティカル確率が比較的高い。
竜江	攻撃力が高い。速度がやや遅めである。
日紫	強化値が高く、速度も速い。だが、値段が高く、クリティカル率が低い。

研究22 珍しい武器や防具などを入手したい

★貴重な品はどこにある？

一般に武器・防具は武器屋で購入するものだが、この世界には通常の武器屋では買えない貴重な武器・防具が数多くある。

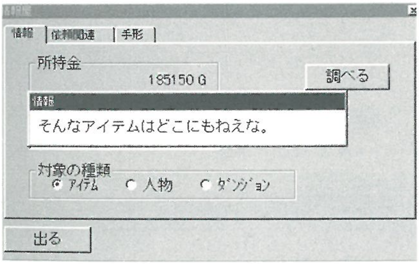
これらを確実に入手する方法はなく、中には一生お目にかかれないものもあるだろう。基本的には長年冒険を続けて、手に入れるチャンスを待つしかないのだ。

★販売店限定商品

武器・防具・アイテムの中には、限られた店でしか購入できないものがある。その店とは妖精の店、妖精の国ロシュフォーン、王立商店のことだ。とくに妖精関係の商店はいつ現れるかわからない。ここで売られている武器や防具はたいてい高価なので、ふだんから所持金をためておこう。

★現物支給の報酬

貴重なアイテムは「退治」などの依頼報酬として現れることもある。この場合、せっかく貴重品を手に入れても、アイテムを分配するときにほかの仲間に奪われたら意味がない。次ページを読んで、分配された貴重品を仲間の手に渡さないようにしよう。



入手したい武器が世界のどこかに出現していないと、情報屋に相談してもつれない返事がかえってくる。

★情報屋を使って捜索

貴重な武器・防具の中には、突然ダンジョン内に出現するものがある。これは情報屋で武器・防具の捜索を依頼すると、どのダンジョンに潜んでいるかわかる。

また、情報屋で武器・防具を捜索すると、ほかの冒険者が持っているケースもある。これは、その冒険者を倒して奪うしかない。もちろん、そんなことをすると性格が悪に傾き、指名手配される可能性もある。

これとは逆に「手配」の依頼を受けて冒険者を襲撃するなら話は別だ。手配されている冒険者が、欲しかった武器・防具を所有しているとは限らないが、この方法なら罪にならず、依頼の報酬ももらえて一石二鳥だ。

強敵が相手なら戦闘を挑まず、盗みを試してもいいだろう。だが、盗みの成功確率は低く、敵を増やす結果に終わる可能性もある。

悪に徹するというなら、ほかの冒険者を襲撃するほかに、「宅配」などの依頼をすっぽかし、輸送中の武器・防具を自分のものにする手もある。もちろんこれも指名手配などの報いを覚悟しなくてはならないが。



ダンジョン内にある武器は、宝箱などのように「調べる」を実行すると手に入れることができる。

研究23 イベントが発生するアイテム

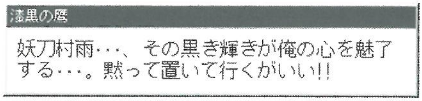
★栄光アイテムの利用法

天下一武闘会や剣闘会で優秀な成績を収めると、賞品として「栄光」印の武器や防具を得られる。これらの実戦的な性能はたいしたことがなく、装備しても魅力が上がるくらいしか役には立たない。要するに記念品なのだ。

しかし、これらを所持していると（装備しなくても可）、宿屋で突然依頼を受けることがある。依頼人がこれらの武器・防具を見て、冒険者を腕の立つヤツと認めるためだ。どのような依頼なのかは、実際にこのイベントが起こったときまでのお楽しみとしよう。

また、冒険者が貴重な武器や防具を所有している場合、「ハンター」と呼ばれる者がそれらに狙いをつけて、移動中の冒険者を襲うことがある。ひとりで移動している場合は危険だ。

そのほかにも、ある武器や防具を所有していると、特殊なイベントが起こる。この世界の存続に関わることなのだが、詳細はゲーム上で実際に体験してほしい。



依頼イベントの発生確率はかなり低い。あまり期待せずに、起こるまで気長に待とう。

研究24 アイテム分配必勝法

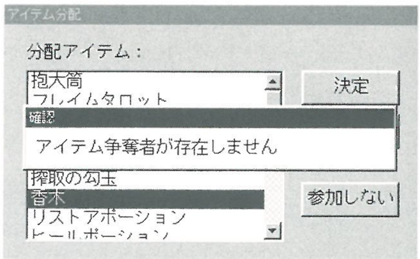
★ゲームをせずに入手する

パーティを組んで行動しているときは、ダンジョンなどでアイテムを得ると、あとで仲間と分配することになる。このとき希望者がかち合うと、ご存じのようにカードゲームで勝負をつける。主人公が必ず勝てるとは限らず、悔しい思いをしている人もいるだろう。

このようなシステムでも、欲しいアイテムをほぼ確実に手に入れる方法がある。

まずはダンジョンに入る前などに、仲間にアイテムを与えて、持ち物をいっぱいにしておく。そして新たに入手したアイテムを分配するとき、欲しいアイテムを選んで「参加しない」を選択するのだ。そうすると、ほかの仲間も興味を示さず、捨てるかどうかを質問される。そこで初めて「引き受ける」を選択すれば入手できるというわけだ。

仲間の持ち物に空きがあるときは、先に不必要なアイテムを選択し、ゲームでわざと負けるといい。それで持ち物がいっぱいになったら（画面上では確認できないが）、先ほどのやり方で目的のアイテムを選択するのだ。



争奪者がいなければ、そのアイテムは捨てることになる。やむを得ぬとはいえもったいない話だ。

研究25 装備できない武器や防具がある？

★所有者を選ぶアイテム

武器屋では買えない貴重な武器や防具を入手したとき、それが装備できなかったという経験はないだろうか？

ほとんどの武器や防具は、どの冒険者にも装備できる。ただし、中には職業属性や文化属性が強く、それに見合った冒険者でないと装備できない武器・防具もあるのだ。

★性格を変えれば装備可能

たとえば下の表にある善・秩序専用アイテムは、混沌や悪に性格が傾いている冒険者には装備できない。

この種類の武器の中には、レンシアの地方最強モンスターを倒したときに得られる「エクスカリバー」もふくまれている。苦労して得た武器も装備できなければ、たいそう悔しい思いをするだろう。

もしこれらの武器・防具を装備したければ、レンシアやイルタールの寺院に寄付を行い、性格を善・秩序に向けるといい。だが、そうなると、こんどは悪や混沌の性格を持つ仲間が離反する可能性がある。仲間が大切なら、装備するのをあきらめるしかないだろう。

★各職業独自のアイテム

一方、職業専用アイテムとは、戦士や魔法使いなどの各職業の冒険者が独自に装備できる武器のことだ。

冒険者の職業は変更できないため、職業が違う者がこれらを装備する方法はない。その武器に適した性格の仲間に譲るしかないだろう。とはいえ、装備が制限されるものはごく一部だ。ほかにも強力な武器・防具はあるはずだから、悲観することはない。

ちなみに、冒険者が装備できない武器や防具は、ステータス画面の持ち物リストでグラフィックの色が変化している。これをめやすに、どの武器や防具を装備できるのか確認しよう。

善、秩序専用アイテム

エクスカリバー	逆鱗鎧
ガリバルディシールド	正鵠弓
降魔の利剣	プラズマガン
ジンニーヘルム	
デュランダーナ	

職業専用アイテム

職業	アイテム	職業	アイテム
戦士	バーサークヘル ライトニングソード サーコート ナイフシールド	盗賊	ポーバルソード トリプルダガー ファルキーズホーンド 魔手裏剣
魔術師	ファイヤーワンド 魂滅槍 ルーンジャベリン 克敵弓	僧侶	ホーリーメイス ホーリーシンボル 聖呪札 仙人杖

人物編

研究 26 主人公以外に冒険者は何人いるのか？

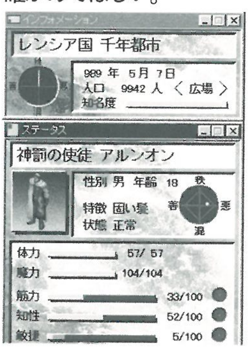
★約 250 名の冒険者たち

プレイヤーが操作する主人公以外の人物、すなわち一般に NPC（ノンプレイヤーキャラクター）と呼ばれる者は、最高で 256 名と設定されている。この数はコンピュータゲームではよく目にする数字だ。

実際のところは、暗殺されたり、寿命で死亡したりするので、だいたい 240〜250 名くらいで推移しているとみられる。

では、主人公がほかの冒険者を暗殺しまくったらどうなるか？　この場合も、冒険者がいなくなることはめったにない。ある冒険者が亡くなれば、新たに冒険者が創造されるシステムになっているのだ。このため、10 代で開始した冒険者が 30 代を迎えたときも、10 代や 20 代の若者は何人も育っている。冒険者全体の平均年齢はそれほど変化しないのだ。

だが、あることが原因で、冒険者が創造されなくなることがある。これはかなり冒険を極めないと発生しないイベントだ。どのような経過をたどるのかは、冒険を続けて実際に確かめてほしい。



時代が移り変わっても、世界のどこかで、新しく冒険に出る者たちがいる。高齢化社会にはならない。

研究27 経験値はどうすると上昇する？

★戦闘と依頼で経験を積む

冒険を始めたばかりの未熟な冒険者なら、早く経験値をかせいで能力を向上させたいだろう。経験値はおもに戦闘を行ったときや、依頼を達成したときに増加する。基本的にはこれらを繰り返し行うことで経験値がたまり、訓練によって能力が向上するはずだ。

★効率よく経験を得るには

依頼達成による経験値の上昇度は以下の表のとおり。見慣れない依頼があるかもしれないが、これは闇ギルド（33ページ）に属するものだ。

さすがに「宅配」や「買物」では上昇度は低く、「討伐」や「救出」など、難易度が高くなるにつれて上昇度は高くなっている。

その中で「護衛」や「逃亡」は比較的初期の段階で達成可能で、筋力の上昇度がやや高い。ただし、長距離の移動を行い、達成まで日数がかかるなら、短距離の「宅配」を何件もこなしたほうが効率がいいだろう。

★攻撃回数を増やせ

一方の戦闘で得られる経験値だが、これは依頼に比べるとやや低い。もっとも、ダンジョンに入れば何回も戦闘を行うので、それらを合計すればかなりの経験値になるはずだ。

戦闘では、１回攻撃を行うごとに経験値が増加し、敵１体のとどめをさしたときは、さらに経験値を稼ぐことができる。

得られる経験値は攻撃方法によって異なり、武器による攻撃では筋力・敏捷が、魔法の攻撃では知力・敏捷が増加する。また、魔法やアイテムで仲間を援助したときも、知力・敏捷の経験が得られる。

そして最後に勝利を得ると、各経験値とも大幅に増加することになる。このときは依頼でいうと「宅配」を達成したときと同程度の値を得られるだろう。

以上のことから考えると、攻撃回数を増やすことと、残りＨＰが少なそうな敵を狙ってとどめをさすことが経験値稼ぎの要点となる。とはいえ、実際にはとどめをさすときに仲間に先を越されるなど、なかなかうまくいかないはずだ。攻撃速度の高い武器を装備したり、敏捷性を損なわない防具を装備するくらいしか対処法はないだろう。

依頼別経験値ランク

Ｆ→Ａの順で得られる経験値が高くなる。基準としては、Ｂランクの依頼を２回こなせば能力が１ポイント上昇する程度の経験値を得られる。

種類	筋力	知力	敏捷	魅力
宅配	F	F	E	F
密輸（宅配）	F	F	E	F
買物	E	E	F	E
密輸（買物）	E	E	F	E
強盗	E	F	D	F
護衛	D	F	E	E
逃亡	D	F	D	E
逮捕	D	F	D	F
暗殺	B	F	C	F

種類	筋力	知力	敏捷	魅力
仇討	B	F	C	F
誘拐	E	B	D	F
退治	B	E	D	E
探索	F	B	F	D
討伐	B	F	D	E
手配	B	F	C	F
救出	D	A	D	D
脱獄	C	A	D	C

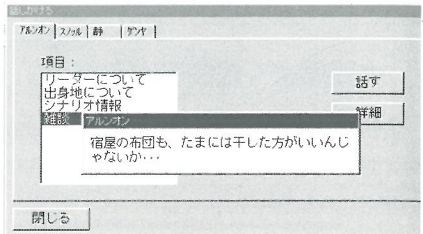
研究28 冒険者の生活について考察する

★冒険者の食事と睡眠

仲間と「雑談」を行うと、ときには冒険者たちの生活を垣間みるようなセリフを聞けるときがある。それをもとに冒険者の日常を想像してみよう。

食事については「もう、このみるからに不味そうな冒険者向けの食事、何とかならないのかしら」というセリフがある。どうやらこの世界には冒険者専用の食べ物があるようだ。移動の途中やダンジョンの中で食べているとすれば、おそらく携帯食料の一種であろう。タフな冒険者が食べるのだから栄養価は高いだろうが、味はまずい。……なんだかわれわれの身近にもありそうだ。

また、宿屋に関しては「宿屋の布団も、たまには干した方がいいんじゃないか」というグチが聞かれる。ダンジョンではテントを張って眠るようだが、宿屋の施設もかなりひどいらしい。のちには英雄や国王となる者たちも、ふだんは貧しい生活を送っているようだ。



宿屋ではしなびた布団、ダンジョンではテントで眠る冒険者。これも精神力を養うための修行の一環か？

研究29 仲間はヒマなとき何をしているのか？

★成長する仲間たち

通常は依頼をこなしたり、さまざまな冒険を行う主人公も、訓練を行ったり、出産のために家にこもったりすると、長い間行動を停止することになる。その間、パーティの仲間たちは何をしているのだろうか？

これを解明するためには、行動停止前と行動再開時に仲間のステータスを見てみるといい。能力が上昇したり、持ち物に変化があったり、所持金が減少したりしているだろう。

仲間も経験値が増加すれば訓練をして能力を上げようとする。主人公が訓練所に入れば、同じように仲間も訓練を行うことがあるのだ。

また、仲間はヒマなときに武器・防具の買い換えや強化を行っている。仲間が強くなるのはうれしいが、たまに金を使いすぎて、所持金が底をついている恐れもある。そのまま移動すると旅費が不足するかもしれないので、仲間の所持金にはふだんから注意しておこう。といっても仲間の浪費を止める手だてはなく、もし所持金が不足していたら、主人公が身銭をきって与えるしかないのだ。



仲間を強くするには不眠不休で冒険するだけでなく、わざわざヒマをつくる必要もある。

研究30 仲間の信頼度を探る

★セリフでわかる信頼度

主人公はパーティのリーダーである以上、仲間の信頼がなによりも重要だ。また、求婚しようと思っている異性が仲間にいる場合も、結婚への第一歩は信頼を得ることである。

仲間の信頼度を測るめやすとなるのが、仲間に話しかけたときの「リーダーについて」という話題だ。このときの仲間の返答で、信頼度は４段階に分けて考えられる。その実例をまとめたのが下の表だ。

仲間になった最初のころは、「普通」のセリフが聞けるだろう。それからともに冒険を続けることで、次第に信頼度の高いセリフへ変わっていく。逆に信頼関係が悪化すると、「低い」にあるようなセリフを述べる。この原因としては、主人公が仲間の信頼を失うような行動をとったり、性格が変わって気が合わなくなったことなどが考えられる。

★信頼度を保とう

知らぬ間に信頼を失う要因としては、第一に仲間にとって気に入らない依頼を引き受けることだ。依頼を探す際には仲間から意見を聞いて、傾向を覚えておくといいだろう。

ほかには、仲間をパーティから外して家に置いたときも信頼度が低下する。また、家に金がなかったり、狭い家に仲間をたくさん入れると（37ページ）さらに低下してしまう。パーティのメンバー入れ替えはやむを得ない場合もあるが、その他に関しては対策を施して、信頼の低下を防ぐべきだ。

信頼度別メッセージ例～「リーダーについて」の返事～

低い
君についてだって？俺の本心を聞いたら後悔するぜ。 私、どうしてもあなたの事を好きになれないんです。 そんなくだらない事で話し掛けるんじゃねえよ。 あなたとは、仲良くやっていけそうもないですね。
普通
まあ、よくやってるんじゃないか。 いい関係が築けそうな予感がするわ。 信頼できそうだよ。 最近、あなたの事が理解できるようになったよ。
高い
君とならずっと冒険を続けていけそうだよ。 あなたはいい仲間だわ。信じてついていけるわ。 頼りにしてるよ。君となら、何かすごい事ができそうだ。 あなたを信じてるわ。この関係をずっと保てるといいわね。
非常に高い
君以外の人と冒険する事なんて、今の俺には考えられないよ。 俺には君が必要なんだ。君ほど仲間として信頼できた人はいないよ。 あなたへの信頼の気持ちは言葉なんかでは語り尽くせないわ。 君ほど安心して後ろを任せられる人はいないよ。

研究31 知名度の上がり方

★英雄の条件

知名度とは、世界の各都市、町、村で主人公に対して設けられているデータで、住民の主人公への評価を表している。これが最高値に達すると、「英雄」として認められるようになるのだ。ここでは英雄になるための条件として、どのようにして知名度が上昇するかを解説してみよう。

★知名度の善と悪

知名度は、一般に依頼を達成することで上昇していく。このときの上昇度は依頼の種類によって異なる。「宅配」などの比較的楽な依頼では上昇度が低く、住民からもあまり認められないが、難易度の高い依頼になると、知名度は大幅に上昇する。

ただし、知名度には善と悪があり、闇ギルド（33ページ）に入会して悪の依頼をこなしていくと、「悪の知名度」が上昇していく。

まあ、「悪の英雄」と呼ばれるのも冒険者の生き方のひとつではあるだろう。だが、「悪の英雄」をめざすなら、闇ギルド以外の通常の依頼を引き受けてはならない。これを達成してしまうと、主人公が善人として扱われ、「悪の知名度」が低下してしまうのだ。

★知名度上昇のイベント

知名度は依頼のほかに、各種イベントを達成することで上昇する。それらをまとめたのが下の表である。

この場合の傾向としては、都市や町などの危機を救うイベントほど上昇度が高い。宝くじで1等を当てたり、天下一武闘会に優勝するのは困難だが、これらは平常時に行われるためにインパクトは今ひとつ。知名度はそれほど高くならないのだ。

また、武闘会や剣闘会で戦闘中に逃げ出してしまうと、都市中の笑い者になり、知名度は大幅に低下する。まだこれらに参加するほど実力がともなわないなら、最初から参加しないほうがいいだろう。

イベント別知名度変化

宝くじ1等的中	△
宝くじ2等的中	△
宝くじ3等的中	△
天下一武闘会に参加	△
天下一武闘会に優勝	△
店舗を襲撃から守った	△
道場破りを倒した	△
剣闘会で優勝	○
盗賊を倒した	○
精霊を倒した	◎
悪魔を倒した	◎
バイドゥラークを倒した	◎
地方最強モンスターを倒した	◎
天下一武闘会で逃げ出した	×
剣闘会で逃げ出した	×

△：わずかに上昇／○：かなり上昇／◎：大幅に上昇／×：大幅に低下

研究32 キャラの職業について

★職業は能力に影響しない

世界を巡る冒険者たちは、それぞれ職業を持っている。だが、この区分は能力には影響していない。どんな職業の冒険者でも、経験値を増加させればすべての能力を最高値まで上昇させられる。それに「戦士」であっても魔法アイテムを購入すれば、すべての魔法を使用できるし、「魔法使い」でも筋力を上げれば武器による攻撃が強力になる。

ここが『ルナドン』の自由度が高いところで、主人公がどの職業でも、プレイヤーの好きなように成長させられるのだ。

★職業は思考を形作る

職業の違いは、おもに主人公以外の冒険者の思考パターンに影響している。たとえば戦闘時になれば、「戦士」「盗賊」は武器による攻撃が中心になるし、「魔法使い」や「僧侶」は魔法攻撃が中心となるだろう。

また、武器や防具などを購入したり、装備したりするときも、職業ごとに好みがある。主人公が仲間に強力な武器を渡しても、それを装備するとは限らないのだ。

★職業の見分け方

職業の種類は、ご存じのように「戦士」「盗賊」「魔法使い」「僧侶」の4種類がある。これらは、外観（キャラクターシンボル）や称号からだいたいの見分けがつくが、特殊技能の種類を見ればより明確に区別できる。

ところが、中には特殊技能を2種類備えている冒険者もいる。これはすなわち、メインの職業に加えてほかの職業の影響を受けているということだ。

外観などはメインの職業に準じているが、思考パターンは2種類の職業の組み合わせで異なってくる。すなわち外観上は戦士でも、「魔法使い」や「盗賊」の要素を備えることで、思考パターンは別のものになるのだ。

●戦士●





●盗賊●





●魔法使い●





●僧侶●





研究33 スーパーキャラの作り方

★より楽しみたい人に

「ニューゲーム」の設定時に下の表のように名前や誕生日などを入力すると、最初から能力が優秀だったり、所持金が豊富にあるキャラクターでゲームを開始できる。ただし、この場合の動作保証はされていない。

表の中で「無し」とあるのは、何を入力してもかまわない。実際にゲームが開始されると、独自の称号に変更されるものもある。

効果の中で「変な装備」とあるのは、武器などの名称が書き換えられていることを表す。また、「変な世界」の意味は、ダンジョンに入ってみると明らかになる。

開始後に主人公のステータスを見ると、年齢が0歳だったり、変な称号がついていたり、出身地や父母の名前で遊んでいたりする。こういった面でもスタッフの“遊び心”を垣間みることができる。

もちろんこれは正規の遊び方ではないから、こればかりプレイしても『ルナドン』のおもしろさはわからない。すでに何回かプレイしており、『ルナドン』の楽しさを知っている人にお勧めしたい遊び方だ。

スーパーキャラ一覧

名前	称号	性別	誕生日	効果
Y. KOHARA@@@	無し	無し	8月24日	大金 能力優秀 家 装備多い
Caspia@@@	無し	無し	8月24日	大金 能力優秀 家 装備多い
M. WADA	MASTER	無し	12月14日	大金 能力優秀 すごい長寿 装備多い
M. YOSHIDA!	無し	無し	11月30日	大金
M. YOSHIDA!!	無し	無し	11月30日	大金 変な装備
H. KURIHARA!	無し	MALE	12月15日	大金 能力優秀 闇ギルドメンバー 各国地下牢通行証
T. YOSHIDA!	無し	無し	6月26日	能力優秀 よい装備
H. UOHAMA!	無し	無し	12月31日	大金 能力優秀 異常なくらい長寿 まあまあの装備
T. NAMBA!	無し	無し	5月13日	能力優秀 長寿 よい装備
K. OOHARA!	無し	無し	7月22日	大金 能力優秀 家 変な装備 装備多い
POCHI!	無し	無し	7月22日	大金 能力優秀 家 変な装備 装備多い
こうちゃん	無し	無し	12月17日	大金 能力優秀 変な装備
Hydrogen!!	無し	無し	8月10日	大金 能力値異常
@okanemoti@	無し	無し	1月1日	大金
@hayazini@	無し	無し	1月1日	次の日に老衰で死ぬ
@Hydra@	無し	無し	無し	変な世界
@RedDragon@	無し	無し	無し	変な世界
@EyeBall@	無し	無し	無し	変な世界
@Dynosaur@	無し	無し	無し	変な世界

イベント編

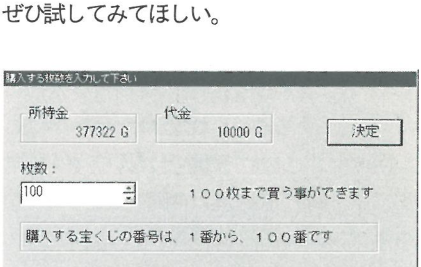
研究34　宝くじを当てるには？

★「出目」で1等当選？

ある都市で訓練を続けていると、その国の創立記念日にぶつかって宝くじの購入を勧められることがある。ご存じのように、このくじは3ケタの数字を当てるもので、連番で100枚まで入手できる。といっても、1等が的中することはめったになく、ムキになって買いまくってもムダに所持金を失うだけという場合が多い。

この宝くじに必勝法といえるものはなく、基本的には運に任せるしかない。どうしても当てたいというなら、とりあえずは最大の100枚ずつ購入することをお勧めする。これなら1等の当選確率は10分の1になるので、それだけ的中するチャンスは高いのだ。

もうひとつは、毎回の当選番号を記録しておき、そこからアタマの1ケタの数字の傾向を見て、よく出る数を100枚買う。これは競馬などで有名な「出目」という必勝法で、科学的な根拠は何もない。確率論からいえば、まだ出ていない数のほうが次に出やすいのだが、不思議とこの作戦がはまることもある。ぜひ試してみてほしい。



1等賞品はぜひとも欲しいが、その夢ばかりを追いかけていると、所持金が不足する恐れもある。

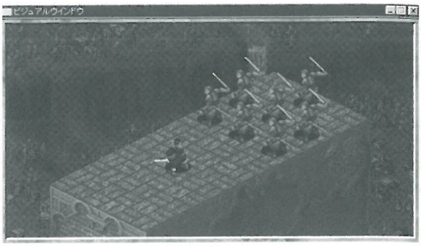
研究35 盗賊団を倒すには

★盗賊団からお宝を奪え！

盗賊団には、街道で待ち伏せして主人公が所持するアイテムを狙う者もいるが、ここでは、町や村を占拠して強奪などをはたらく大盗賊団「竹取」について解説しよう。

「竹取」が行動を開始するときは、宿屋のウワサでその情報を入手できる。彼らが町や村にいるのは2週間程度なので、戦ってみたいと思うなら、その期間内に移動することだ。「竹取」を倒すと、その町や村における主人公の知名度がかなり上昇する（28ページ）。また、戦いに敗れた「竹取」は、逃げ出すときに貴重なアイテムを落としていくことがある。主人公がわざわざ退治しにいく価値はあるだろう。

ただし、「竹取」は集団で行動しており、それぞれが実力者なので、戦闘ではかなり手ごわい。まだ主人公が十分成長していないうちに彼らに出くわしたら、さっさと逃亡することをお勧めする。



「竹取」に遭遇する機会はめったにない。「風の精珠」があれば、どこに出現しても退治に行けるのだが。

研究36 天下一武闘会必勝法

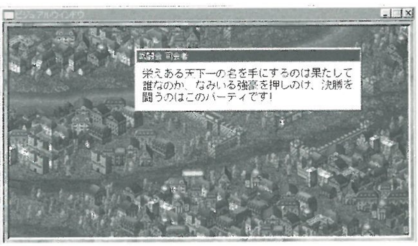
★人数の多さで勝負しよう

「天下一武闘会」の出場者はいずれも強者ぞろいで、主人公がいくら実力を蓄えても、簡単に優勝できるものではない。

とはいえ、必勝法もいくつかある。ひとつは、参加するパーティの人数だ。ほかの参加者は2～3名でパーティを組んでいることが多い。これに対して4名以上のパーティで参加すれば、数の面では有利に戦える。卑怯という意見もあるかもしれないが、ルール上も人数制限はないので反則ではない。また、通常の戦いでは、戦利品は仲間と分配するが、武闘会の賞品はリーダーがひとりじめできる。仲間を増やしてもなんの問題もないのだ。

戦闘時に注意したいのは、回復魔法を使用する相手だ。せっかくダメージを与えても、回復されては意味がない。このような相手がいれば、まっ先に倒すべきだろう。

ちなみに武闘会終了後の酒場には、参加していた多くの冒険者が集まっている。気に入った冒険者を見つけたら、仲間に誘ってみるといいだろう。



実力がほとんど同じなら、数が多いほうが勝つ。不公平なようだが、これが勝負の鉄則なのだ。

研究37 闇ギルドとはなにか？

★悪の世界の同業組合

善の道を歩む冒険者もいれば、悪の世界に踏み込む冒険者もいる。この悪の冒険者たちのあいだで密かに結成された同業組合が、「闇ギルド」というものだ。

ここでは宿屋の依頼と同じように、数々の依頼が出されており、冒険者は同じように依頼を受け、それを達成すると報酬をもらえる。だが、正規の依頼と異なるのは、依頼の種類である。「密輸」「強盗」「暗殺」「誘拐」と、いかにも悪の世界ならではという印象だ。

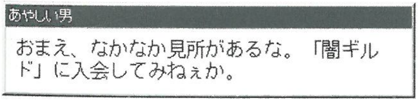
もちろんこれらの依頼を実行すれば、その冒険者は手配を受け、兵士などにたびたび襲われる。また、ほかの冒険者から恨みをかい、戦いに明け暮れることもある。このような事態をいとわないなら、闇ギルドに入会して悪の世界に生きる覚悟を決めてもいいだろう。

★闇ギルドの入会条件

闇ギルドに入会するにはいくつかの条件があり、ちょっとした試練を乗り越えなくてはならない。

まずは主人公がある程度の実力を持ち、悪と混沌の性格に傾いていることだ。そうすれば、どこかの都市で闇ギルドのメンバーに気に入られて、入会を勧誘される。

ここで入会を決めると、「城の地下牢」からある冒険者を脱獄させるように命令され、



悪と混沌の性格に傾いていれば、闇ギルドに誘われるチャンスは必ずある。問題は、その後の入会条件だ。

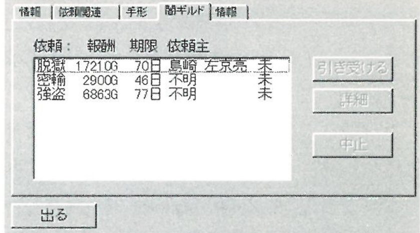
主人公の実力が試される。地下牢の構造自体は困難ではないが、牢を守るガードマンや警備兵などがおり、戦闘に敗北してゲームオーバーになる可能性も大いにある。脱獄を成功させる自信がなければ、最初に勧誘を断るほうがいいだろう。性格さえそのままなら、いずれまた誘われる機会があるはずだ。

★メンバーとしての行動

入会条件をクリアして闇ギルドのメンバーになると、情報屋に「闇ギルド」の項目が加わる。ここで依頼を受けたり、達成後に報酬をもらうことになるのだ。

また、闇ギルドに入ったのちも、宿屋で正規の依頼を引き受けることもできる。ただし、依頼達成によって得られる知名度は、善と悪のいずれか一方である。ひとつの町や村で善悪両方の依頼をこなしていると、なかなか知名度が上がらないだろう。

悪の道に入ると将来的にはどうなるか？性格的には「悪」の日紫、「混沌」のイルタールで王になることも可能だし、悪と混沌を栄えさせて、世界を破滅に追い込むこともできる。その点では、悪に染まった人生でも、それなりの将来は開かれているのだ。



闇ギルドの連絡場所は情報屋。その仕事がらのためか、暗殺依頼では依頼対象の居場所も教えてくれる。

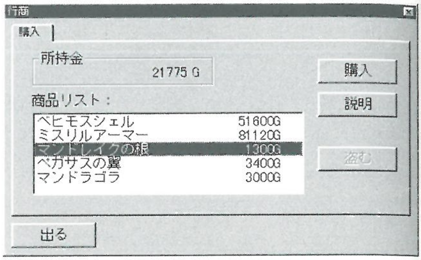
研究38 妖精の店とは？

★出会いは運次第？

たとえば「宅配」などの依頼のために街道を移動していると、突然空から声がかかることがある。なにかと思えば商品の売り込みだ。だが、そのリストは見たことのないアイテムばかりで、強力な武器や防具もある……。これが妖精の店に遭遇したときのようすだ。

妖精の店には「ペガサス乗りウルムの店」「ワイバーン使いダリの店」「サハランの気球」「シンバリの飛行船」の4種類があり、それぞれの名前が示す飛行体に乗り込み、街道上にいる冒険者に声をかけている。

だが、この店の出現場所などは不定で、ある一定の期間はまったく現れないらしい。何回も移動を繰り返しても、出会える確率は低いだろう。また、声をかけられたとしても、所持金の持ち合わせがなければ、高額なアイテムは購入できない。その点では次ページで紹介する妖精の国よりも使い勝手が悪いといえる。すべては運まかせなのだ。



妖精の店には手に入れたいアイテムが数多くある。いつか遭遇する日のため、金をしっかり蓄えておこう。

研究39 吟遊詩人の跡を追う

★英雄の詩に耳を傾けよう

世界の各所をわたり歩き、過去の英雄の物語をリュートの調べにのせてうたい続ける吟遊詩人。

吟遊詩人の詩は、一度聴いたら見向きもしない人もいるかもしれないが、実は19種類もの詩を持っており、毎回違う詩を聴かせてくれる。また、国王になったり、地方最強モンスターを倒すなどのイベントを達成すると、その冒険者の業績が詩に残るのだ。

吟遊詩人が出現すると、宿屋のウワサで居場所を教えてくれる。出現場所や出現する月はまちまちだが、出現日は7日、いなくなる日は14日と決まっている。その期間内に詩人が出現した町や村に到着すれば、あの哀しげな調べを聴けるだろう。

吟遊詩人は、ただ詩を聴かせるだけの存在だ。だがそれは、厳しいダンジョン探検や相次ぐ戦闘に疲れた冒険者の心をいやし、明日に向かう活力を与えてくれる。もし移動先の町や村で吟遊詩人にであったら、ぜひともその詩に耳を傾けてほしい。



国王になると冒険は終わるが、世界を継続して別の冒険者で開始すると、前の冒険者についての詩を聴ける。

研究40 妖精の国とは？

★謎の国・ロシュフォーン

この世界は人間とモンスターで構成されているが、そのほかにも精霊、神、悪魔など、特殊な存在がいる。妖精もこうした特殊な存在のひとつで、その実態は謎に包まれている。

妖精は「ロシュフォーン」という浮遊大陸上の国に棲んでおり、そこでなんらかの文化を営んでいるようである。

この大陸は4年に1回、世界のどこかに姿を現し、そのときだけ冒険者たちはロシュフォーンに入れる。そこでは、妖精たちが製造した特殊なアイテムを購入できるのだ。

★敏捷性を損なわない武具

ロシュフォーンで売られているアイテムは、前ページの妖精の店と同じく、人間界ではお目にかかれないものばかりである。

ここの武器や防具の特徴としては、とにかく軽くて丈夫ということだ。これらを装備しても敏捷はほとんど低下せず、すばやい攻撃が可能だ。また、何回も使用できる明かりや、パーティ全員のHPを回復するものなど、便利なアイテムが多い。

ただし、武器や防具などはいずれも金額が高く、相当所持金をためこまないと購入することはできないだろう。

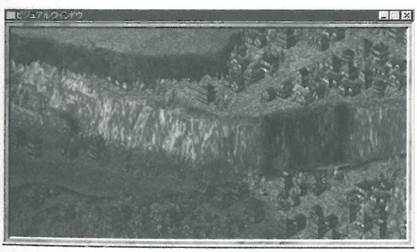
★妖精の国に入るには

ロシュフォーンが現れるのは4年おきの3月3日である。この直前になると、宿屋にさまざまなウワサが飛び交うはずだ。

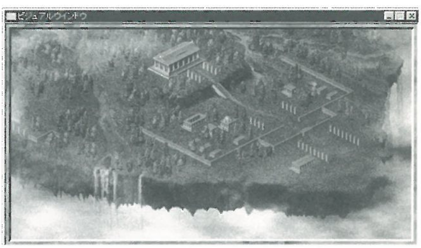
ただし、出現場所は毎回決まっておらず、しかも10日間しか滞在していない。ロシュフォーンが出現したとき、そこから遠く隔たった場所にいると、また4年の歳月を待たなければならない。これに対処するには、瞬時にどこへでも移動できる「風の精珠」を所有するしかないだろう。

ロシュフォーンが現れた場所へ移動すると、移動先の選択肢に、妖精の国が追加されているはずだ。それを選択するとヴィジュアルウィンドウにロシュフォーンの全景が現れ、商品を購入できるようになる。

ここでは商品を購入するだけで、直接妖精に会ったり、その生活を知ることはできない。買い物が終わったら、そのまま地上へ戻るしかないのだ。ちなみに、妖精の国に入るときは時間がかからないが、出るときには3日経過する。



ロシュフォーンが現れたときの下の町のようす。浮遊大陸の一部と、その陰が町に映っている。



ロシュフォーンの全景。ここにいる妖精たちは、いったいどんな生活をしているのだろうか？

研究 41　王立商店とはなにか？

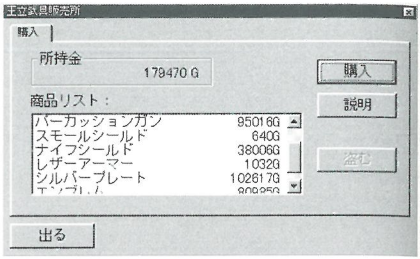
★招かれるのは性格しだい

毎年 12 月 22 日になると、世界の 4 都市で同時に特別な武器・防具の販売が行われる。これはそれぞれの国が主催するイベントで、年に 1 回しか行われない。

「王立武具販売所」という看板のもとに陳列された品々には通常の武器屋で売られているものもあるが、中には非常に高価で性能の高い武器・防具がある。ほかに普通の店と違うところは、兵士たちが見張っているためか、一切盗みをはたらくことができないこと。

この販売所は、国から招待を受けた冒険者だけが入ることを許される。ただ開催日に都市に滞在しているだけではダメなのだ。

招待される条件はふたつあり、その都市での知名度がある程度高いことと、その国の属性と冒険者の性格が近いことだ。すなわち、4 カ国すべての販売所に入ることはまず不可能とみていい。まあ、このためにわざわざ性格を変える必要もないだろうが。



この商店の狙い目は、めったにお目にかからない高額商品だ。だがこれではいくら金があっても足りない？

研究 42　山賊に襲われた！

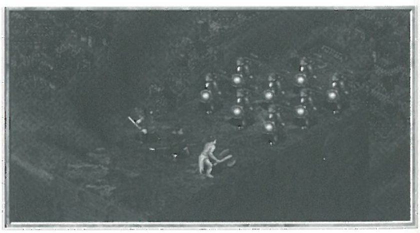
★町に巣くう悪党たち

街道上にはモンスターの以外にもさまざまな障害が待ち受けている。ほかの冒険者から命を狙われたり、貴重なアイテムを目当てに「ハンター」と呼ばれる賊に襲われたりすることもある。ここで解説する山賊も、こういった敵のひとつだ。

山賊は各都市に 1 団体おり、それぞれグループ名称（？）を持っている。彼らはだいたい 3 カ月おきくらいに活動期に入り、街道に出ている冒険者を襲撃する。ここで山賊の要求に従うと、所持金やアイテムを奪われることになる。

また、これらの山賊は、ときには町に入って店を襲うことがあり、主人公がこれに遭遇すると、助けを求められる。実力がないときは断るのが賢明だが、もしここで山賊を倒すと、その町での主人公の知名度が上昇する。

主人公が山賊に襲われることはまれなので、序盤でもビクビクしながら移動することはない。実際に戦うと手ごわいが、実力者同士でパーティを組んでいれば撃退できるはずだ。



数々の賊はイヤな存在だが、実力があれば怖くはない。こちらから出向いてでも退治したくなるだろう。

人　生　編

研究 43　家のランクについて

★人数制限には要注意

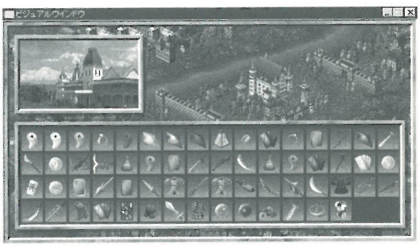
流浪の旅を続ける冒険者も、いつかは金をためて家を購入し、アイテムを保管したり、結婚して子供を育てたりしたくなるはずだ。

家には「貧相な家」「一般的な家」「豪華な家」の3ランクがあり、値段はそれぞれ、3万、8万、15万となっている。

最初の2種類は、購入後に増築を行ってランクを上げることができる。だが、「貧相」から「一般的」へは6万、「一般的」から「豪華」へは8万の費用がかかる。

これらランクの差は、陳列・保管できるアイテムの数や、家で生活できる人数に関わる。「貧相」での陳列・保管アイテム数はそれぞれ32個、人数はわずか2人で、「一般的」になると48個・4人、そして「豪華」では64個・8人に拡張される。

実際は制限以上の人数を入れることもできるが、そうすると仲間の信頼度は如実に低下し、いずれは去ってしまうだろう。ちなみにこの人数には子供の数もふくまれるので注意してほしい。



「豪華な家」を建てたら、貴重なアイテムをコレクションするのも楽しい。ただし盗難の恐れもあるが。

研究44 プロポーズを成功させるには？

★結婚の条件

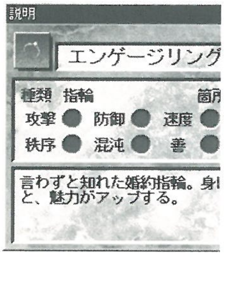
生涯独身を貫き、冒険に人生を懸けるのもいいが、結婚して子供を設けるのも人生の楽しみ方のひとつだ。だが、結婚したいと思っても簡単にいかないのが世のつね。相手にOKと言わせるのは、最強モンスターを倒すより難しいかもしれない。

結婚の条件としては、①相手からの信頼度が高いこと、②年齢差が少ないこと、③「一般的」以上の家を持っていること、④数万単位の所持金を備えていること、⑤相手より魅力が高いこと、⑥相手より総合能力が高いこと、⑦性格が一致していること、が挙げられる。全部の条件を満たす必要はないが、なるべくクリアしておくべきだろう。

★誕生日にはプレゼントを

では、これから条件を満たす方法を、段階を追って考えてみよう。

まず相手探しだが、これは②と⑦の条件を念頭において行う。性格が一致していないと仲間にもなりにくいし、信頼度を上げるにも同じ性格のほうが有利だ。一方の年齢差は、だいたい10歳以内なら問題ないだろう。また、⑤や⑥を考えれば、相手の能力は自分より低いほうがいい。



魅力を上げるアイテムは求婚前に装備したい。だが、相手の魅力が100だとそれほど差がつけられないかも。

次は①の信頼獲得。長年行動をともにすれば上昇していくが、誕生日にプレゼントを贈ればさらに効果的。相手にリーダーについての意見を聞いて、27ページの表で「非常に高い」レベルの返事がもらえれば十分である。

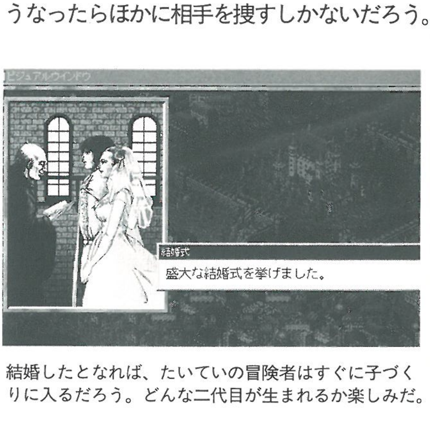
あとは家を購入して③をクリアし、資産を蓄えて④をクリア。言葉では簡単だが、実現するには相当の時間と努力が必要だ。

★NOを恐れずに求婚せよ

ここまでくれば、残るは求婚するのみ。といっても、仲間にしてから時間が経ちすぎると、相手の能力が限界まで達して、自分に追いつくこともある。この対処法としては、能力を向上させるアイテムを装備したり、「神の試練」ダンジョンをクリアして筋力・知性・敏捷を100まで向上させるしかない。

もし求婚を断られても、相手のセリフから原因が明らかになるはずだ。改善可能だったら、あきらめずに再度アタックしてみよう。

最後に問題点として、求婚する相手が先にほかの冒険者と結婚してしまうことがある。これは前ぶれがないので防ぎようがない。こうなったらほかに相手を捜すしかないだろう。



結婚したとなれば、たいていの冒険者はすぐに子づくりに入るだろう。どんな二代目が生まれるか楽しみだ。

研究45 子供の育て方の考察

★親の遺伝は基本値

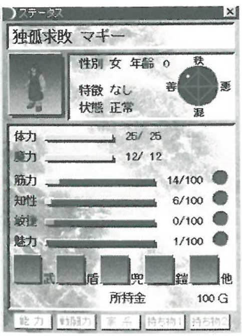
せっかく結婚したら、やはり子供のひとりも欲しいもの。働き盛りのころに1年間も休養するのは少々つらいが、これも2代目、3代目と、長くプレイを続けるためだ。

親の能力や性格は子に遺伝する。だが能力に関しては、あくまでも最初の基本値にしか影響しない。それに基本値には、その当時の世界情勢も加味されるため、親とは似つかない能力になることも考えられる。もっとも、それ以降の教育の施し方で、能力はどのようにも変化していく。

★教育と就職?は別

将来子供をどの職業につかせたいか？　これが「教育」の目的だ。自分と同じ職業にしたいという親心があるかもしれないが、親とは違う道を歩ませるのもまた一興。もしくは科目を「標準」にして、どの職業につくかは運まかせというやり方もある。

教育は金のかかるものだ。費用の3とか5というのは、安いと思ったらわずか1日分である。成人するまでの16年間、毎日払い続けるとなると、費用3の「標準」と費用7の「魔法」とでは数万の差が出るはずだ。



生まれたばかりの子供の能力は、本当にわずかしかない。かろうじて性格に親の遺伝を見てとれる。

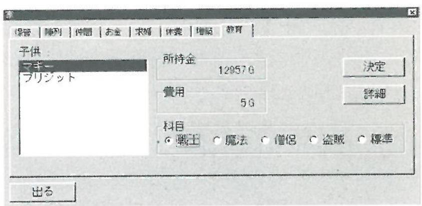
この教育システムは、能力の成長傾向を決めるだけで、これで職業が決まるわけではない。魔法使いにしようと思って教育しても、ほかの職業につくかもしれない。実際に成人してみないと、どうなるかわからないのだ。

★子が旅立つ日

親が冒険に出ているあいだも、子供はスクスクと育っていく。そして16歳の誕生日(親の詳細ステータスを見ればわかる)を迎えると成人し、いよいよ冒険者として旅立つことになる。

もちろん親としては、この旅立ちを見守ってあげたい。とわざわざ書くのも、あるイベントが起こるためである。逆に自分の冒険が忙しくて子を放っておくと、勝手に家から出てしまうこともある。そうなると、まだ能力は未熟だから、のたれ死にすることも考えられる。初めは足手まといになるかもしれないが、やはり親のパーティに参加させて、成長を見守るべきだろう。

もっとも、親も40を過ぎればＨＰが低下していく。そうなると、逆に子に助けられながら冒険を続けることになるかもしれない。「老いては子に従え」というやつだ。



教育科目は、成人するまで一貫させる必要はない。途中でほかの科目に変えてみるのもおもしろいだろう。

研究46 家系を発展させる

★独自の歴史を作り上げる

この世界はゲーム設計上、9,999年まで続くことになっている。代々子供をつくって跡を継がせれば、同じ一族で継続することも可能だ。

このような遊び方を長く続けるなら、家系図づくりをお勧めしたい。ステータス画面では両親しかわからないが、メモなどをとっておけばいいだろう。親を継いだ者以外の動向がわかりにくいのが難点だが、情報屋で捜索すれば生死や居場所は確認できる。結婚や出産ができなかったら、英雄になるなどの実績を残して引退すれば、同族の冒険者を選んでゲームを再開できるはずだ。

このようにして何百年と時が過ぎると、同族同士で結婚したり、敵味方に分かれて戦うことがあるかもしれない。そうなると、プレイヤーは神のような視点で世界をながめることができるだろう。



親から子、そして孫、曾孫へ。プレイ時間は非常にかかるが、どこまで一族を増やせるか試してみよう。

研究47 引退の潮時は？

★HPの低下を意識せよ

いつ冒険をやめて一線を退くか？　それはプレイヤーが自由に決めることだが、それでもあえて引退の時を探ってみたい。

冒険者は歳をとっていくと、年々ＨＰが低下していく。そうなると、だんだん戦闘が厳しくなるはずだ。100以下まで落ち込んだら、ダンジョンに入ってモンスターと戦ったり、現役バリバリの冒険者と戦うことは不可能だ。駆け出しのころのように「宅配」や「買物」といった楽な依頼しかできなくなるだろう。

このような状況になり、たいした冒険ができなくなったら、引退するしかないのではなかろうか。無意味に日々を過ごすだけでは、プレイしていても楽しくはないだろう。

まだ能力がそれほど落ちていなくても、子供が成人したら、さっさと引退して跡を継がせてもいいだろう。人生の坂を下っていく者より、これから上っていく者のほうが、プレイしがいがあるはずだ。どのくらい長生きするかを知るために、死ぬまで続けるという遊び方もあるだろうが、子供がいるなら早めに道を譲るべきだろう。



どんな冒険者にも引退したり、死亡するときは来る。満足のいく一生が送れなくても、やむを得ないことだ。

研究48 人生設計の一例

★年齢ごとの冒険の指針

自由度が高く、なにをやってもいいというのが『ルナドン』の最大の魅力だ。とはいえ、初めてプレイするときは、どのように行動したらいいのかとまどうこともある。そこで、年代記風に人生の一例をまとめてみた。

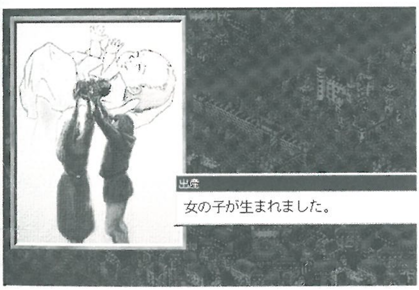
10代後半：冒険者デビュー。といってもまだまだ能力は未熟。しばらくは「宅配」で金をため、訓練にいそしむ日々が続く。

20代前半：能力が高くなり、強力な武器や防具も買いそろえた。気の合う仲間を誘ってパーティ結成。「退治」の依頼を引き受けてダンジョン探検を開始する。

20代なかば：気に入った異性と出会い、仲間に誘う。相手には告げていないが、将来は結婚を申し込むつもりだ。

20代後半：「討伐」や「手配」など、引き受ける依頼のレベルを上げて、収入を倍増させる。その使いみちは、結婚の準備もかねて家の購入だ。もちろんランクは「一般的」。

30代前半：例の相手と結婚し、家で2年間休養。子供が産まれると冒険再開。各能力が限界まで達したため、「神々の試練」に挑戦。



結婚と出産は長い冒険人生でも最大のイベントといえる。このころがまさに絶頂期であるはずだ。

30代後半：国王から使者が派遣され「国王の試練」に挑む。見事達成し、王位継承権を得た。しかし、子供が成人するのを待つため、王位につくのを断る。

40代後半：子供が成人し、パーティに加わる。年々HPが低下しており、戦闘でも前に出て戦うことが少なくなった。

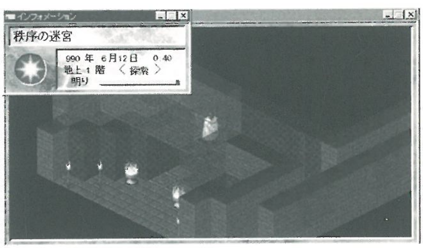
50代後半：子供の成長を見届けて引退する。

★どの終わり方を選ぶか

この年代記のモデルは、レンシアの戦士で、秩序・善寄りの性格を持っている。たとえば、日紫生まれで悪の性格を持つ冒険者だと、また違った人生を送るだろう。

結婚は30代としたが、出産率の低下を考えると、20代でするべきではある。ただし初心者レベルでは、実感として20代での結婚は困難であろう。

引退、死亡、牢獄入りのほかにエンディングを迎えるとなると、「国王になる」か「神になる」か「世界を破滅させる」のいずれかになる。この中では「国王」がもっとも達成しやすいイベントであろう。ただしこの年代記では子供に跡を継がせるため、王にはならずに冒険を続けるということにしている。



「国王の試練」は最終目標のひとつ。ただしこれをクリアしても、国王とならずに冒険を続けられる。

ああ無情、
ある冒険者の転落人生



“暗黒の右手”ヴァンサン。この世界でその名を知らぬ者はいない大悪党である。狙いをつけた獲物は決して逃さず、彼の手にかかった冒険者は数知れない。しかし、意外にも彼は秩序の国レンシアの出身であり、かつては正義感にあふれる若者だったという。なぜ彼は悪の道に踏み込んだのか？　彼の告白に耳を傾けてみよう。

順風満帆な前半生

月明の村っていうのは山のふもとの湖畔にあるちっぽけな村だ。レンシアの首都がある千年都市からは北へ馬車で８日進んだところにある。オレはこの村で生まれ、18年を過ごした。あのころはまだ若く、世の中がどんなものかわかっちゃいない。それでも将来は世界を旅してモンスター退治やダンジョン探検を行い、偉大な冒険家になろうと思っていたのさ。

両親が相次いで亡くなると(*1)、オレは村を出て仕事を始めた。「宅配」とか「買物」といった、いわゆる“パシリ”だな。報酬はたいしたことないが、巡回ルート(*2)をつくって何件もの依頼を同時にやっていたので、けっこう繁盛したものさ。

そして１年のうち数カ月は、訓練所にこもって体を鍛え、成長を続けた。また、街道で「シンバリの飛行船」(*3)と出会ったときに、大枚はたいて妖精の武器や防具を買ったんだ。何年か経つと、ヒヨっこだったオレもいっぱしの冒険者気取りだったな。

あるとき、オレは仲間を集めてパーティを組み、モンスターの「退治」や「討伐」の仕事を請け負うようになった。初めはこわごわだったが、そのうち経験を積んで能力が高くなると、どんなモンスターでも倒せるようになったんだ。こうしてオレは、最初は冒険者としての名

(＊1)どの冒険者の家系を見ても、両親ともに死んでいる。年老いてからの子供だったのか、不幸な事故に遭ったのか？

(＊2)この場合は千年都市－漁火の町－三角州の村－月明の村のルート。一周しても36日しかかからないのだ。

(＊3)妖精アイテムを販売する店のひとつ。「宅配」などでひんぱんに移動すれば出会うチャンスはあるはず。

声を高めていった。まあ、オレも元はカタギの生活を送っていたってことさ。

用意周到なプロポーズ

冒険の仲間の中にはレベッカという名前の女がいた。たしか千年都市の酒場で知り合ったはずだ。美人だったが、口は悪くて気が強く、酔っぱらうと手がつけられない。ときには大ゲンカをすることもあった。しかし、女ひとりで渡り歩いてきただけあって腕は確かだった。オレも何度も危ないところを救われたな。

オレはこの女にホレていた。欠点は多かったが、長年生死をともにすればそんな気になるものさ。で、オレは結婚するためにいろいろ準備をしたんだ。誕生日にはプレゼント(*4)を贈り、千年都市に家を建て、新婚生活のための資金もためた。涙ぐましい努力だよな。

そしてある依頼を終えて家に戻ったとき、オレはレベッカの前で求婚の言葉を口にしたんだ。なんて返事がかえってきたと思う？

「あなたは確かに信頼できる仲間だわ。でもそれと結婚は別よ。あなたには一生をともにしたいと思うほど魅力を感じられないの(*5)」

……だとさ。オレは二の句を継げなかった。今でもそうだが、オレは自分に自信があった。冒険者ならみんなそうだろ？　そのうえ金も家もあるっていうのに、断られるなんて思ってもみなかったのさ。

新たな人生に目覚める

オレはあまりにショックでいたたまれず、ひとりで家を出て、行くあてもなく歩き始めた。

そして気がつくと武器屋の店先に来ていたんだ。よくは思い出せないんだが、たしかバトルアックスを手にとって(*6)ながめていたと思う。

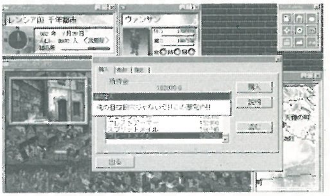
「その手に持ってるモノはなんだ、この盗人め！」

オレの頭の上でいきなり怒鳴り声がした。ビックリしたオレは弁解の言葉も思いつかず、バトルアックスを持ったまま走り出していた。このときはまだ、なにが起こったのかわかっちゃいない。オレは無我夢中で走り、都

(＊4)信頼度を増すための方法。もちろん誕生日に移動中だったりするとアウト。移動するときは日程を確かめよう。

(＊5)相手の魅力が最高値の100に達しているとけっこうつらい。魅力を増すアイテムを装備しよう。

(＊6)店の主人はどの時点で盗んだと判断するのだろう？　八百屋のようなオープン構造の店なのか？



盗みが失敗すると、ときに店の主人が出てきて見とがめられる。でも出入り禁止になったわけではないのだ。

市のはずれに来ていた。
「いたぞ！　盗人のヴァンサンだ！」

兵士たちが襲いかかってきた。それにしても、いきなり盗人扱いだ。まあ、しかたがないけどな。もちろんオレひとりでは多勢に無勢。たちまち逃げ出して、そのまま都市の外へ出たんだ。

そして気がつくと、漁火の町へ向かう馬車の中にいた。しばらく眠ったためか、気分は爽快だ。盗みをはたらいたことも、指名手配されたことも気にならなかった。むしろ、盗んだバトルアックスがいくらで売れるかということを考えていたんだ。

漁火の町に入ったオレは、またもや盗みをはたらいた。バトルアックスを売って得た金の味が忘れられなかったんだ。今まではセコセコと働き、長い時間をかけてかせいできたが、盗みをすればすぐに大金が転がり込んでくる(*7)。これまでなんてバカなことをしていたのかと思ったさ。ときにはバレて兵士に襲われることもあったが、オレには絶対に逃げ切れる自信があった(*8)。

これが今のオレの原点だ。いってみれば、“第二の人生”の始まりってところかな。

闇の世界へ没入する

それからのオレは、ある町でさんざん盗みをはたらき、追及が激しくなるとほかの町へ移動するという生活を続けた。だが、家のある千年都市へは決して戻ろうとしなかった。さすがのオレも、レベッカや昔の仲間たちに悪党になった自分を見せたくなかったんだ。

あるとき、オレは砂海都市を根城にかせいでいた。いつものように盗んだ商品をふところに入れ、店先から早足で逃げ出したときだ。ひとりの男がオレに近づいて、いきなり話しかけてきたんだ。
「うまく盗んだようだな。なかなか見どころがあるじゃないか。よかったら『闇ギルド』に入らないか？(*9)」
「なんだそれは？　オレは一匹狼なんだ。徒党を組むつもりはないね」
「『闇ギルド』はそんなチャチなものじゃない。こいつはいわば悪党たちが闇の仕事を請け負うための協同組合だ。

(＊7)高額な商品を盗み、その場で売る。これを繰り返せば、錬金術のように金が増えていく。盗人おそるべし。

(＊8)兵士は動きが遅いので、「敏捷」の高い冒険者なら攻撃を受ける前に逃げられるはずだ。

(＊9)盗みを繰り返していれば、誘いは必ずある。とくに同時に脱獄イベントが起こりやすい都市がお勧めだ。

その気があったらレンシアの千年都市へ行くがいい。私が話をつけておこう」
「闇ギルド」――冒険者時代にウワサだけは聞いたことがあった。思えばかつて、暗殺者から狙われたことがあったが、それもここで依頼が出されていたらしいな。

それからオレは、千年都市までの長い道のりを馬車に揺られた。二度と戻りたくなかったんだが、このときは「闇ギルド」への興味のほうが強かったんだ。

千年都市ではレベッカたちに会うのがイヤでビクビクしていたが、しばらくすると見慣れない男が話しかけてきた。それによると、「闇ギルド」に入会するには条件があり、城の地下牢からある女を脱獄させろという(*10)。

オレは地下牢に入る許可証を得ると、さっそく城へ向かった。オレにとっては地下牢もダンジョンも同じようなものさ。ガードマンたちの目をくぐってたちまち地下2階へ降り、牢の中にいた女を連れだして城の外へ出た。

そして女に言われるまま情報屋へ向かうと、さっきの入会条件を聞かされた男がいた。男は、
「よくやった、これで今から私たちの仲間だ」
と告げると、脱獄成功の報酬をオレに手渡した。

こうしてオレは、「闇ギルド」の依頼を受けて、盗み以外にも悪事をはたらくようになった。もちろんこれらはひとりでこなしたわけではない。“蛇の道は蛇”(*11)というわけで、数人の悪党を仲間にしていたのさ。

因縁の対決

こうしてオレの悪名は全世界に響きわたるようになった。もちろん各国で第一級の指名手配を受け、賞金かせぎたちや兵士たちにはたびたび襲われる。それはもう、何度も修羅場をくぐってきたさ。

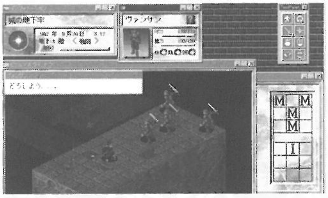
つい1年前のことだ。オレは10数年ぶりに千年都市へ向けて馬車を進めた。家をアジトにして奪った貴重品を置いておくつもりだったんだ。もうレベッカや仲間たちも愛想をつかして家を出ているだろうしな。

だが、都市に入る直前(*12)で、オレの馬車は武装した一団に取り囲まれてしまった。
「ヴァンサン、久しぶりね。悪いけど命をもらうわ」

(＊10)これが「闇ギルド」の入会条件なのだが、同時に「脱獄」の依頼もかねており、成功すると報酬をもらえる。

(＊11)「同類のすることは、おたがいによくわかる」(三省堂国語辞典より)。悪党は悪党同士で働けということか。

(＊12)実際に襲われるのは町から出た直後のほうが多いようである。要するに街道で待ち伏せしているのだ。



地下牢を見張っている番人はかなり強い。まともに戦うのは避けて、逃げ出すほうがいいだろう。

見かけは中年の女戦士だが、間違いなくレベッカだった。まさか求婚した女に命を狙われるとはな。オレは彼女とは戦いたくなかったが、素直に命を差し出すわけにもいかない。そこでレベッカを狙わず、周りのヤツらから順に倒していった。そして最後に彼女ひとりが残ると、オレは叫んだんだ。

「レベッカ、やめるんだ！」

そりゃあ、一度はホレた女だ。命ぐらいは助けてやろうと思ったさ。ところがどうだ、

「まだあたしに気があるのなら、その首よこしな！」

と言ってオレに襲いかかってきた。それより早く、オレの剣はレベッカの体を貫いた。そして彼女はひと声叫びをあげると、すぐにこと切れたのさ。

今でもこのことは後悔していない。レベッカの命を救ったとしても、オレはまた狙われていただろう。結局は昔の仲間でしかないんだ(*13)。敵と割り切って戦わないと命がいくつあっても足りないさ。

人生最後の冒険へ

レベッカの死に顔を見たとき、オレは歳月の長さをしみじみ感じた。求婚したときのレベッカは20代後半で、あれから20年近くも経っている。当時の面影はまだ残っているが、すっかりオバサン顔になっていたのだ。

実際、オレも年をとった証拠に年々体力が落ちてきている(*14)。悪党稼業を続けられる時間も残りわずかだろう。ここまで生き延びたおかげでかなりの資産がたまったが、もう金で買える物はすべて買った。レベッカのあとはホレた女もなく、当然財産を継がせる子供もいない。なんだかつまらない人生だよな。

ところで話は変わるが、近ごろある町に「破滅の迷宮」(*15)というダンジョンが出現したらしい。悪と混沌の勢力が最大になったときに現れるんだとさ。どうやらオレの活躍にも一因がありそうだな。このダンジョンが気になってしようがない。まるでオレを誘っているように感じられるんだ。今さら冒険者に戻るつもりはないが、少し探ってみたい気がする。そこがオレの墓場になるかもしれないが、人生の最後にはちょうどいいだろう。

(＊13)かつての仲間同士で争うことは、可能性として少なくない。情を捨てて、クールに戦おう。

(＊14)40歳以降になると、体力が低下していく。難易度の高いイベントはそれまでにクリアしたいものだ。

(＊15)下層の階に世界を滅亡させるスイッチがある。出現条件を満たしても、毎年1月の1カ月しか存在しない。





CHAPTER 2

用語集

For Maniac pray

あなたはもうすべてのモンスターと戦っただろうか？すべてのアイテムを一度は目にしたことがあるだろうか？　まだの人は、ぜひこの章を読むことをおすすめする。ここでは700項目を超えるゲーム用語に、楽しくプレイできるよう解説をくわえてまとめてみた。あなたの冒険がより楽しいものになるはずである。





ルナティックドーン～前途への道標

用語集

For Maniac Play

ここではゲームに出てくる用語についてジャンル分類と解説をつけました。また、モンスターはHPと攻撃力を、武器やアイテムは価格、攻撃力、防御力、能力修正（左から筋力、知性、敏捷、魅力）を掲載しています。

あ

アークメイヤー［モンスター］

●悪魔の四天王・最後の１人。●人間の女性に似た形態をしているが、その攻撃に女性らしさは微塵も感じられない。●四天王のなかで最もＨＰが多く、仕留めるのはかなり難しいだろう。●ＨＰ 1505、攻撃力 114。

アーバレスト［武器］

●弦を引いた状態で固定しておける弓。よって、かなりの威力と射程距離を持つ。●わかりやすく言うとボウガンの親玉だな。とりあえずモンスター以外撃たないように。●価格5800、攻撃力 43、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

アーメット［防具］

●軽量化された兜。頬当ての部分が左右に開き、装備もしやすい。●代表的な中世の鎧。大金持ちのうちに飾ってありそう。●価格3600、攻撃力０、防御力９、能力修正0/0/-6/0。

アイ・ボール［モンスター］

●巨大な目玉を核とする球状のモンスター。●体力・防御力ともに優れている上、魔法の耐性もあるので、ビギナーには厳しい相手となるだろう。●魔法による攻撃に注意して短時間で勝負をつけたい。●（レン）ＨＰ 544、攻撃力 74、（イル）ＨＰ 606、攻撃力 68。

アイアンゴーレム［モンスター］

●魔法によって命を与えられたデク人形。●巨体に似合わず攻撃力は控えめ。焦らずジックリ攻めよう。●体力、防御力に加えて、魔法防御にも優れているので、魔法のムダ打ちに気をつけたい。●ＨＰ 320、攻撃力 35。

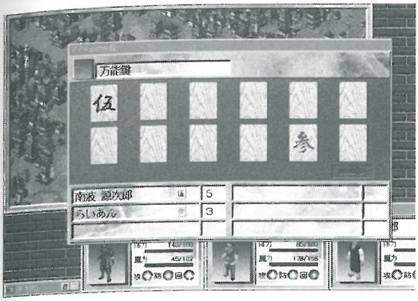
アイテム［コマンド］

●これがなくては始まらない。●仲間を選ぶときの基準のひとつ。いいアイテムを持っているヤツを仲間にしといて、ダンジョンに連れていき……。これもテクニック（違う？）。

アイテムのぶんぱい【アイテムの分配】［コマンド］

●分配といより争奪戦か？　博打な雰囲気がたまらない。早めのストップが勝利の秘訣か。●金儲けモードの際は魔術師系の連中がパーティにいない方がいい。すると高額アイテム

に競合相手が付かず、転売のし放題であっという間に豪華な邸宅がかえちゃうぞ。●手配等でパーティを壊滅すれば、いらないアイテムが山のよう。引き取り手のいないアイテムをただひたすら捨てていく作業がツライながらも快感だったりして。



あく【悪】［コマンド］

●「ワル」ではなく「あく」と読んで欲しい。読み方でスケールが変わってしまうからな。●ルナドンの世界を構成する4要素（善、悪、秩序、混沌）のうちのひとつ。日紫国がその担い手である。●このパラメータを高めるのは楽なもんだろう。ひたすら悪事を働けばいいのだから、金にも困らないだろうし。ただし仲間に見放されないように。

あくてんぐ【悪天狗】［モンスター］

●人間の姿に、高い鼻、背中には羽根を有する伝説の妖怪。●物理攻撃と魔法攻撃を使い分ける強敵。短期決戦で一気に倒してしまうのがベスト。●一説には、高い鼻は実はクチバシなのではないか、という説も……。●ＨＰ 126、攻撃力 42。

アサシン［モンスター］

●暗殺を生業とする殺人集団。●一撃必殺を常とする職業だけに、その攻撃力は驚異的。●体力・防御力が低いので、戦闘と同時に一気に叩いてしまおう。●ＨＰ 55、攻撃力 81。

アサッシン［モンスター］

●→アサシン。●ＨＰ 52、攻撃力 80。

アストラルボディ［防具］

●全体が青白い色をしたコート。素材は不明。脱着は命令するだけで、鎧自らが行ってくれる。●その効能もさることながら、注目すべきは全自動脱着システム。ぐうだらなアナタにピッタリの商品です（テレホンショッピング風に）。●価格 150000、攻撃力 0、防御力 40、能力修正-15/-15/-10/5。

アスプ［モンスター］

●凶暴化した大蛇のモンスター。●体力はソコソコあるが、攻撃力・防御力は低い。●移動中に遭遇することが多いが、それほど手強い相手ではないので、特別な対処法など考える必要もないだろう。攻撃あるのみ。●ＨＰ 76、攻撃力 5。

あだうち【仇討】［コマンド］

●宿屋で紹介される依頼の1つ。依頼主に代わってカタキを討てば依頼完了となる。●正義に燃える熱血漢にはピッタリの依頼であるが、返り討ちにされないように注意したい。●依頼を達成すると、報酬以外に敵の所持品も手に入るので、結構オイシイ。

アッハーズ［モンスター］

●魔力により、甦った生ける屍。●転生札、反魂香などを使って蘇生させたケースと異なり、魔力で死体を操っているだけなので、会話による和解など絶対に通用しない。●アンデッドモンスターだけに「聖なる力」を宿したアイテムには弱い。●ＨＰ 40、攻撃力 20。

アツユ［モンスター］

●竜の首と尾、獣のカラダを備えた魔獣。●ズバ抜けた攻撃力と魔法は、ハッキリいって驚異的。防御力も高いので、半端なパーティでは攻略不可能だ。●長期戦は不利。持てる全ての力を投入して、一気に叩こう。●ＨＰ 884、攻撃力 102。

アトラクトリング［特殊アイテム］

あ

●魅力を引き立たせる指輪。身につけると魅力がアップする。●この世界の人は意外にオシャレで、細かいところに気が付くらしい。小さな指輪ひとつでも、しっかりと「魅力」と認識してくれるので、オシャレのしがいがありそうだ。●ということは、臭い靴下なんかにも敏感かも知れない。不精しないように心がけたい。●価格 7800、攻撃力 0 、防御力 0 、能力修正 0/0/0/12。

アブドゥルバンド［特殊アイテム］

●属性を帯びたベルト。身につけると知性がアップする。このほかリングやらマスクやら、鉢巻きやら同様の効果をもたらすアイテムがある。●「1万ガウスの磁石が内蔵されていて、ツボを刺激します。受験生には欠かせない商品ですね！」などと、テレホンショッピングで売っていそうだな。●価格 12000、攻撃力 0 、防御力 0 、能力修正 0/6/0/0。

アポピス［モンスター］

●→アスプ。●ＨＰ 92、攻撃力 10。

あまのじゃく【天の邪鬼】［モンスター］

●→インプ。●ＨＰ 100、攻撃力 10。

アンゴルモア［モンスター］

●悪魔の四天王・最初の１人。●悪魔のなかでは最も弱いが、それでも中堅クラスのモンスターに比べれば、格段に強い。●「善」と「秩序」の属性魔法には耐性が低いので、そこを上手く利用するべきだろう。●ＨＰ 904、攻撃力 109。

あんさつしゃ【暗殺者】［モンスター］

●→アサシン。●ＨＰ 56、攻撃力 86。

あんねいふだ【安寧札】［魔法］

●対象者の状態を回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が 40 以上必要。●酔いさましのようなものか。●価格 500、攻撃力 0 、防御力 0 、能力修正 0/0/0/0。

アンフィスバエナ［モンスター］

●海、湖など水中に棲むモンスター。●ドラゴンというより、巨大化した海蛇といった感じで、見た目以上に強くない。●魔法防御の甘さが最大の弱点。間接攻撃魔法を使うと戦いやすい。●ネッシーの親戚か？●ＨＰ 420、攻撃力 66。

い

いえ【家】［コマンド］

●どこに建てるか、どんなランクの家を建てるか。建てる前はドキドキするけど、ほとんど帰らないんだよなあ。●子供が産まれても、大概の場合は両親共働きでほっぽりっぱなし。これじゃ善とか秩序を持った子には育ってくれなそうな気もする。●庭先でアイテムを売れるそうだが、並べておいてもいっこうに客は来ない。やっぱりショートソードなんて買う人いないんだな……。

いえなり【家鳴り】［モンスター］

●→ポルターガイスト。●ＨＰ 287、攻撃力 55。

イグニスファタス［モンスター］

●一般に「火の玉」「人魂」などと称される霊体。●体力・攻撃力ともに低く、中級レベル以上のパーティならば一撃で倒せるだろう。●「提灯」や「ランプ」といった照明用アイテムの代わりとして重宝しそうな感じである。●（レン）ＨＰ 40、攻撃力 11、（イル）ＨＰ 47、攻撃力 11。

いだてんのぞうり【韋駄天の草履】［特殊アイテム］

●その名の通りの早駆けを可能にする草履。身につけると敏捷度がアップする。●→ヴィーザルブーツ。●価格 18700、攻撃力 0 、防御力 0 、能力修正 0/0/8/0。

いっかほうせん【一窩蜂箭】［武器］

●一度に最高 30 発もの火箭の発射が可能な

装置。●そんな、一度に30も喰らってはたまったもんじゃない。真っ黒くろすけ（?）どころか、跡形もなく吹き飛んでしまいそうだ。●価格57000、攻撃力320、防御力0、能力修正0/0/-12/0。

いっぱんてきないえ【一般的な家】［コマンド］

●冒険者が建てることのできる家の中で中ランクの自宅。のちのちは冒険の拠点となるだろう。●一般的というと、４ＬＤＫ、車庫付きぐらいのレベルなのだろうか。ヘー○ルハウスの鈴木さんに相談してみよう（←古いって)。

いどのしようけんりしょ【井戸の使用権利書】［シナリオアイテム］

●水が貴重な地域で、高額で売買される井戸の権利書。●砂漠でなくても夏場はぜひ欲しいアイテムだ。●小さく「お菊さん付き」なんて書いてあったら嫌だよな。●価格2700、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

イナゴ［モンスター］

●凶暴化した巨大なイナゴ。●巨大で好戦的といっても、所詮はイナゴ。序盤の経験値稼ぎにもってこいのザコキャラである。●コイツを佃煮にしたら、一体何人前できるんだろう。●ＨＰ29、攻撃力２。

いぬおとこ【犬男】［モンスター］

●下僕のことではないぞ。こわーいモンスターなんだからな！●でも何となく弱そう。本当に弱いけど。●ＨＰ56、攻撃力９。

いぬがみ【犬神】［モンスター］

●→ガルム。●一族には注意されたし。●ＨＰ499、攻撃力66。

イモータル［モンスター］

●「ルナドン」の世界を静かに見守る神。●体力・攻撃力ともに最強クラスとしては低い部類に入る。が、１対１の戦いでは十分過ぎるほどに強い。●体力・魔法防御の甘さをついて、全力で勝負しよう。もし勝てば、神の座も……。●ＨＰ500、攻撃力90。

いらい【依頼】［コマンド］

●宅配→護衛→手配→逮捕→討伐→退治という順番でこなしていくのが普通だろう。●同じ街で依頼をこなし続け、評判を挙げるのがセオリー。

イルタール［コマンド］

●混沌の国、イルタール。４月21日。この国で大成しようと思うなら混沌の属性を伸ばし続けるしかない。

イルタールさんぞく【イルタール山賊】［モンスター］

●土着の山賊一味。●呼び名こそ違うが、能力的には「イルタールハンター」と一緒。決して強くはない。●強力なパーティなら、直接攻撃だけで十分倒せる相手である。●所有アイテムはない。●ＨＰ186、攻撃力46。

イルタールハンター［モンスター］

●名もなき冒険者や賞金稼ぎといったトコロか。●全体的な能力としては、「ガードマン」より少し落ちるくらい。大して強くはない。●魔法防御はソコソコ高めなので、無理して魔法は使わないほうがいい。●ＨＰ191、攻撃力46。

インビジブルストーカー［モンスター］

●実体を持たない悪霊。●成仏できずに彷徨っている霊体で、魔法による攻撃を得意とする。●間接攻撃系の魔法にさえ気をつけていれば問題ない。●相手が相手だけに「ルナドン」の世界以外では遭遇したくない。●(レン）ＨＰ187、攻撃力35、(イル）ＨＰ184、攻撃力37。

インプ［モンスター］

●低級の悪魔。●伝説や物語などによく登場する「使い魔」のことで、国・地方によって

様々な呼び名がある。●モンスターとしては弱い部類に入る。序盤の経験値稼ぎに丁度いい相手となるだろう。●ＨＰ 47、攻撃力 11。

う

ヴァッサゴ［モンスター］
●悪魔の四天王・２人目の刺客。●四天王のなかでも、特に攻撃力が高い。また、全ての属性魔法に対して耐性があるので、正直いって攻めにくい。●ヘタに裏をかくより、正攻法で挑んだほうが正解かも。●ＨＰ 1003、攻撃力 116。

ヴァンパイア［モンスター］
●最強クラスのアンデッドモンスター。俗に吸血鬼とも呼ばれる。●物理攻撃は大したことないが、防御力・魔法への耐性はさすがに高い。●十字架、ニンニクが効くのか試してみたい気もする。●ＨＰ 307、攻撃力 42。

ヴィーザルブーツ［特殊アイテム］
●伝説の詩人ヴィーザルが諸国漫遊の際、履いていたというブーツ。１歩で５歩分進めるという。●他人の靴というのは、あまり履きたくないもののウチのひとつだ。パンツや靴下よりはマシだけど。●価格 24600、攻撃力 ０、防御力２、能力修正 0/0/12/0。

ウィズダムリング［特殊アイテム］
●知性が封じ込められた指輪。身につけると知性がアップする。●→アブドゥルバンド。●価格 9800、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/4/0/0。

ウィルヘルムボウ［武器］
●頭上に置かれたリンゴを射抜いたという伝説が残る弓。●どこの国にも似たような伝説はあるらしい。探してみると、船上の扇を撃ち落とした弓とかいうのもあるかも……。●価格 62000、攻撃力 70、防御力０、能力修正 0/0/-2/0。

ウィンディーネ［モンスター］
●水の属性を司る精霊。●魔法による体力回復をいかに防ぐかが勝利の鍵。上手く封じることができれば、攻略は簡単だ。●このクラスにしては物理攻撃が弱いので、戦いやすい相手といえる。●ＨＰ 677、攻撃力 78。

ウインドクリスタル［魔法］
●対象者の敏捷度をアップさせる魔法が使える水晶。使用には知性が 50 以上必要。●動きのすばやい敵を相手にするときは必須。●価格 1000、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

ウーズ［モンスター］
●邪悪な魔の力によって生み出されたゲル状のモンスター。●→スライム。●なかには刃物の効かないタイプや金属製品を溶かすといった特殊能力を備えた亜種も存在するようだが、「ルナドン」の世界ではさほど強くはない。●ＨＰ 15、攻撃力５。

ウォーハンマー［武器］
●打撃、切断により敵にダメージを与える戦斧。●攻撃するときに大きく振りかぶり、「ウォー」と発声するところからこの名がついた（わけねーか)。●価格 2100、攻撃力 17、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

うけわたし【受け渡し】［コマンド］
●仲間にアイテムを渡す、仲間からアイテムをもらうなどの作業を行うコマンド。●どんなに信頼されている仲間でも、強力な武器や魔法は簡単には譲ってくれない。世の中、友情よりアイテムが大事ということか？

ウッドゴーレム［モンスター］
●→アイアンゴーレム。●ＨＰ 185、攻撃力 29。

うまはら【馬腹】［モンスター］
●名前からではどんなモンスターか想像が付かない。それだけに怖さ倍増。●ＨＰ 80、

攻撃力 34。

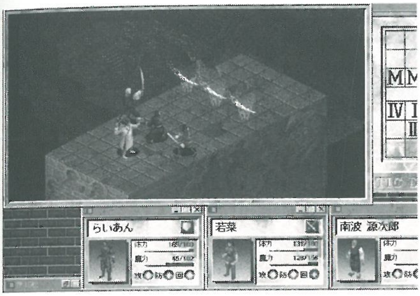
うるしぬりのちゃわん【漆塗りの茶碗】［シナリオアイテム］

●お椀の表面に何層にも漆を塗り込めた茶碗。●職人が1つ1つ丁寧に作っているだけあって、非常に高価な品である。●箱書きがあるのとないのでは、価格が大きく違ってくる。ゲーム内では箱はないけどね。●価格 2800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

え

エアブレードクリスタル［魔法］

●風の刃で最前列にいる敵を攻撃する魔法が使える水晶。使用には知性が 60 以上必要。●かまいたちなどと同様に、真空を作り出し、空気の流れを鋭い刃へと変える。●価格 2500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。



えいこうのかぶと【栄光の兜】［道具アイテム］

●→栄光の鎧。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/10。

えいこうのけん【栄光の剣】［道具アイテム］

●→栄光の鎧。●価格 50000、攻撃力 50、防御力 0、能力修正 0/0/0/40。

えいこうのたて【栄光の盾】［道具アイテム］

●→栄光の鎧。●価格 20000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/20。

えいこうのよろい【栄光の鎧】［道具アイテム］

●天下一武闘会の1位にのリーダーに与えられる賞品。豪華な装飾が施された鎧。●コレといった特別な効果はないが、派手好き、目立ちたがり屋の人にはいいかも。●1位には鎧、2位には盾、3位には兜がそれぞれ与えられる。また、剣闘会で優勝すると栄光の剣がもらえる。●価格 30000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/30。

エーテルシールド［防具］

●外観はただの取っ手だが、手で触れると楯らしき形を確認できる。防御力は相当なものだという。●しっかりとした楯であることを知っていたとしても、飛んできた矢を受けとめたり、切りかかる刀を防ぐのには勇気がいりそう。見えないんじゃなぁ……。●価格 100000、攻撃力 0、防御力 13、能力修正 5/7/3/4。

エクスカリバー［武器］

●伝説の王が愛用した大剣。当時のものと同じかは不明。同等の力を秘めていることは確か。●たしかに威力はあるが、いかにも胡散臭い逸品だ。「同等の力を秘めている」というが、本物かどうかもわからんやつのいうことを真に受けていいものか……。なんの逸話もない純銀製のナイフより価格も安いときているとこあたりが怪しげ。名前に踊らされないようにしたい。●価格 130000、攻撃力 150、防御力 0、能力修正 10/5/5/5。

えっちゅうふんどし【越中ふんどし】［シナリオアイテム］

●最も男らしさを強調することのできるアイテム。●一見、涼しげで履き心地も良さそうだが、中古品だけは絶対に勘弁願いたい。●ふんどしルックの頃の宮○りえは可愛かったなぁ……。●価格 200、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/5。

エネミーサーチマップ［道具アイテム］

●敵の位置を知ることができる玉。●遠眼鏡、敵占鏡など、国によって違うが、どれも敵の位置を示すアイテムである。●「退治」などのイベントで特に重宝するアイテムである。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

エリクサー [王商店アイテム]

●水晶の瓶に入った白金色の液体。●常人の想像を絶するものスゴイ効能があるらしい。●非常に高価な品だが、瓶（水晶製）だけの値段は一体いくらくらいなんだろう？●価格 50000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

エルブンチェンメイル [防具]

●妖精の手により鍛え上げられた、軽くて防御力の高い鎧。●妖精は得てして高水準の技術者である。ただし手抜きもするようなので、完成度には疑問の声も残る。(→マンドレイクの根参照）●価格 63000、攻撃力 0、防御力 67、能力修正 0/3/3/3。

エルブンヘル [防具]

●エルフたちの間に伝わるヘルメット。その効果は神の雷でさえ防いでしまうといわれている。●→エルブンチェンメイル。●価格 29000、攻撃力0、防御力14、能力修正0/0/1/4。

エルブンランス [武器]

●妖精たちも扱えるようにと、軽量に作られた槍。素材は不明だが、攻撃力はなかなかのもの。●航空会社、って、それはエールフランスか。●価格 43000、攻撃力 42、防御力 0、能力修正-3/0/0/2。

エンゲージリング [特殊アイテム]

●言わずと知れた婚約指輪。身につけると魅力がアップ。●女性キャラをパーティに誘うときは、装備から外しておいた方がよさそう、ってゲスの考えることか。●価格 8400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/8。

えんびはい【燕尾牌】 [防具]

●四角い木製の厚めの板を利用した盾。表面にはさまざまな模様が彫り込まれている。●→スモールシールド。●価格 700、攻撃力 0、防御力 6、能力修正 0/0/-2/0。

エンブレム [王商店アイテム]

●今はなき大国の紋章。エンブレムを持つ者には富と名声がもたらされるという。●「ルナドン」を極める上で、一度は手に入れてみたいアイテムだ。●このアイテムで手に入る富と実際の売却価格は、どっちが高いんだ？●価格 38000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/6。

お

おうごんかぶと【黄金兜】 [防具]

●全身総金造りの兜。装備すると暗闇で光り輝くといわれている。●→黄金鎧。●価格 63000、攻撃力0、防御力10、能力修正0/0/0/4。

おうごんこだち【黄金小太刀】 [武器]

●黄金で作られた小太刀。刃だけでなく鞘も黄金で作られている。●なんて贅沢な逸品だろう。仮に敵と遭遇しても、この武器では絶対に闘いたくない。刃こぼれしたら価値が下がりそうだ。●価格 62000、攻撃力 8、防御力 0、能力修正 0/0/0/4。

おうごんよろい【黄金鎧】 [防具]

●そのすべてが黄金でできた鎧。暗闇でも絶えぬきらめきがランプの代わりにもなってくれる。●側にいるパーティの仲間がまぶしがって迷惑しそうな鎧だな。●黄金製だけにえらく高い。純金ならそうとうに柔らかいと思うが、防御力は高い。さてはメッキだな!?●価格 88000、攻撃力 0、防御力 62、能力修正 0/0/0/5。

オーガー [モンスター]

●凶暴化した巨人のモンスター、●見た目は

人間とさほど変わらないが、とにかくデカイ。●派手な武装を好まない……、というより巨体そのものが武器なのかもしれない。●知能は低いが、体力・攻撃力は強烈なモノがある。●で〜んせつの〜……。アートディンクから絶賛発売中！●ＨＰ 182、攻撃力 44。

おおかみおとこ【狼男】［モンスター］

●西洋の代表的モンスター。●狼男だよ。←読んだ？●かわいい娘がいると、私もよく変身します。●ＨＰ 76、攻撃力 32。

オーク［モンスター］

●半獣半人のモンスター。●人間同様、2足歩行が可能で、そのほとんどが武装している。●体力・攻撃力ともに人間並みだが、全体的に知能の低いタイプが多く、魔法攻撃による耐性はないに等しい。●(レン) ＨＰ 75、攻撃力 8、(イル) ＨＰ 72、攻撃力 8。

おおにゅうどう【大入道】［モンスター］

●→オーガー。●ＨＰ 220、攻撃力 47。

おおまさかり【大鉞】［武器］

●鉞の中でも比較的斧身が大きく肉の厚みもある。●やはり斧系は、攻撃力が高い。これでクリティカル率も高ければ最強なのだが……。●価格 7600、攻撃力 103、防御力 0、能力修正 0/0/-5/0。

おおよろい【大鎧】［防具］

●装備を完備し、各所が大きく作られている鎧。●戦国武将・御用達。動きにくさは見た目通り。敏捷度ががくんと下がるので注意。●価格 11000、攻撃力 0、防御力 46、能力修正 0/0/-12/0。

オシリスストーン［イベントアイテム］

●死者を生き返らせるために必要なアイテム。●ホーリーグレイル、反魂香、霊芝草など、国によって違うが、どれも死者を生き返らせる際に必要となる。●結構入手がめんどくさいので、仲間を生き返らすことを諦め、持っているアイテムだけ奪って埋めちゃうことが多くなる。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

おちむしゃ【落ち武者】［モンスター］

●→バーサーカ。●ＨＰ 134、攻撃力 35。

おちむしゃのかっちゅう【落武者の甲冑】［防具］

●落武者が使った実戦的な甲冑。防御力は高いが見た目が地味なため、野暮な印象がある。●防御力がいくら高かろうと、装備したくない。絶対呪われる。いや、きっと。●価格 49000、攻撃力 0、防御力 68、能力修正 0/0/-2/-13。

おにぐも【鬼蜘蛛】［モンスター］

●→ジャイアント・スパイダー。●(竜) ＨＰ 32、攻撃力 4、(日) ＨＰ 30、攻撃力 2。

オリハルコンアーマー［防具］

●すべての金属のうちで最も硬質な素材オリハルコンで作られた鎧。●もはや実在するかのように、さまざまな物語やゲームに登場する物質・オリハルコン。失われた文明の遺産といわれている。●価格 120000、攻撃力 0、防御力 85、能力修正 0/0/-10/5。

おんけいふだ【恩恵札】［魔法］

●対象者の体力を回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が 30 以上必要。●これがあれば、余計な薬を買わずに済む。●回復専門の係をパーティ内においておくのもひとつの定石。カワイイ女の子と相場は決まっているが。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

オンプレティグレ［モンスター］

●→オーク。●ＨＰ 92、攻撃力 34。

おんみょうじ【陰陽師】［モンスター］

●→シャーマン。●ＨＰ 44、攻撃力 7。

か

か

ガーゴイル [モンスター]

●巨大な翼を有する悪魔の一種。●中堅クラスのモンスターとしては、やや強い部類に入る。防御面の弱いパーティでは苦しいかも。●ヨーロッパでは洋館、古城などのシンボルとしても有名である。●(レン) ＨＰ 123、攻撃力 43、(イル) ＨＰ 95、攻撃力 43。

ガードマン [モンスター]

●町の治安を守る衛兵。●町のなかで悪事を働くと追い回されるハメに。●７～８人のパーティで行動することが多く、個々の攻撃力・防御力も優秀。敵に回すと面倒な相手である。●(レン) ＨＰ 251、攻撃力 50、(イル) ＨＰ 221、攻撃力 45。

かい【拐】 [武器]

●木製の棒に把手に手をつけたもの。Ｔ字型の物やト字型の物がある。●いわゆるトンファー。歴史ある中国が誇る武器の一つ。●価格 5300、攻撃力 30、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

がいこつおとこ【骸骨男】 [モンスター]

●→スケルトン。●ＨＰ 42、攻撃力 21。

かいしじゅう【拐子銃】 [武器]

●銃身と柄が同じくらいの長さの弾の装填を簡単に行うことのできる。●射程距離とその破壊力はまさにグレネード級。爆破好きの特攻ヤローにもってこいの武器だ。●価格 21000、攻撃力160、防御力0、能力修正0/0/0/0。

かいてん【回転】 [コマンド]

●戦闘中にパーティ全体の向きを変えるコマンド。●１回のコマンド入力につき、90 度回転する。●主人公パーティのレベルが高いと、回転する前に敵が全滅していることも……。

かいでんのしょ【皆伝の書】 [シナリオアイテム]

●どこの流派のものかは定かではないが、皆伝を認める免許皆伝の書。●こんなモノをそこらで売っていいんだろうか？　少し不安でもある。●価格 1900、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

カイトシールド [防具]

●逆三角形のような形をした楯。●片手武器を使用しているときのみ、楯を装備できる。●価格 3400、攻撃力 0、防御力 13、能力修正 0/0/-6/0。

かいもの【買物】 [コマンド]

●ゲーム序盤から中盤にかけてのお楽しみの１つ。●武器などを買うのは結構だが、現・装備品との強さの比較、片手または両手持ちの確認なども忘れないように。●モノによっては「強化」したほうがお得な場合もある。

かいりゅう【海龍】 [モンスター]

●→アンフィスバエナ。●ＨＰ 391、攻撃力 78。

かかえのおおづつ【抱大筒】 [武器]

●３倍ぐらい大きくした火縄銃。威力も発射時間も火縄銃の３倍ぐらいになっている。●現代兵器で言うと、バズーカとかグレネード・ランチャーかな。●価格 24000、攻撃力 310、防御力 0、能力修正 0/0/-13/0。

かえんざん【火炎斬】 [武器]

●封じ込められた炎の属性を飛ばして、敵にぶつけることのできる剣。●も、もしやこの剣には炎の魔人「イーフリート」が宿っているのか？だとしたらその効果はかなり期待できると思う。●価格 78000、攻撃力 90、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

がき【餓鬼】 [モンスター]

●→オーク。●ＨＰ 90、攻撃力 8。

かぎあけ【鍵開け】 [コマンド]

●ワナの解除と同様、不器用なキャラには絶対やらせたくない作業である。●シリンダキーなどの鍵を持っていれば、何の問題もない。

かぎづめ【鈎爪】［武器］
●獣の爪のような形状の鉄製爪。●おぉ、まさしくこれはベ○ークローか（懐かしいね）。●しかし、こんなので頭突かれたら即死してしまうな。●価格 520、攻撃力 5、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

がくしき【岳子鬼】［モンスター］
●→ヴァーラータ。●ＨＰ 36、攻撃力 28。

かけい【家系】［コマンド］
●プレイ中は特に気にしたこともなかったが、兄弟や双子のキャラは登場するのだろうか？●異父兄弟とか養子みたいな不幸な生い立ちのキャラはチョット嫌である。なんか素行ワルそうなんだもん。

かけや【掛矢】［武器］
●樫の木などの固い素材でできた槌。戦闘以外でも杭を打ったり、城門の破壊に使用。●いくら戦闘以外でも使用できるからといって民家を破壊しないように。●価格 3100、攻撃力 23、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

かぜのせいじゅ【風の精珠】［魔法］
●風の精霊を封じ込めた珠。町を一瞬で移動することができる。●→火の精珠。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

かぜのよろい【風の鎧】［防具］
●ごく普通の鎧だが、きわめて軽量。また秩序属性の魔法に対してかなりの防御力を誇る。●ごく普通の鎧よりも防御力は低い。●価格 50000、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 0/0/0/0。

カタール［武器］
●パンチを繰り出すようにして相手に突き立てる。威力もあり、価格もそこそこ。●初期に使う分にはいいような気がするが、見た目に野蛮。きっと評判は悪くなるだろうな。●価格 6200、攻撃力 43、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

かたな【刀】［武器］
●刃を下にして腰に差す太刀に対して、刃を上にして差す刀剣。●刀を手にしたからといって、「武士道とは死ぬここと見つけたりぃ！」なんて無謀な戦闘を挑まないように。●価格 5200、攻撃力 13、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

かっきき【褐肌鬼】［モンスター］
●→オーガー。●ＨＰ 204、攻撃力 55。

かっぱ【河童】［モンスター］
●→ガラル。●ＨＰ 107、攻撃力 30。

かなさいぼう【金砕棒】［武器］
●棒の破壊力を高めるために加工を施したり、ほこの物質を加えて強化措置をしたもの。●金を砕く棒。うっ、なんかヤバイ響きを持っていると思うのは気のせいか。●価格 4300、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 0/0/-4/0。

がびし【峨媚刺】［武器］
●鉄棒の両端を尖らせた武器。握った時に外れないように中央に輪が付いている。●威力はないが、クリティカル率は高い。しかし、役に立つのは序盤くらいだろう。●価格 260、攻撃力 3、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

かまイタチ【鎌イタチ】［モンスター］
●日紫国近辺に登場する伝説の怪物。●中堅クラスのモンスターとしては最強の部類に入る能力を備えている強敵。●魔法に対して無防備なので、強力な魔法攻撃で対抗しよう。●ＨＰ 613、攻撃力 71。

かまやり【鎌槍】［武器］
●槍の穂先を鎌につけ替えたもの。柄の長さも普通の槍よりも長く３ｍくらいある。●いかにも危険人物が持っていそうな鎌だ。コレを持っているだけでタイホされそう。●価格 4500、攻撃力 34、防御力 0、能力修正 0/0/-3/0。

か

かむいのけん【神威の剣】［武器］

●刀身全体が黒くその表面には解読不明の言葉が彫り込まれている。●彫り込まれている文字が気になるところ。ルーン文字なのか、コモンルーンなのか。あ、コモンルーンは一般文字か。●価格 86000、攻撃力 40、防御力 0、能力修正 4/12/2/2

からさんさい【唐三彩】［シナリオアイテム］

●三色で独特の色づけがなされた陶磁器。●唐時代、貴族の墓に死体と一緒に埋める目的で作られた。だからといって骨壷ではない。●価格 900、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

からすてんぐ【烏天狗】［モンスター］

●→悪天狗。●ＨＰ 102、攻撃力 37。

ガラル［モンスター］

●半竜半人のモンスター。見た目はトカゲやドラゴンに似ている。●二足歩行が可能で、武装しているものも多い。●体力・攻撃力ともに優れていて、なかなか手強いが、魔法攻撃による耐性はないに等しい。●ＨＰ 87、攻撃力 30。

ガリバルディシールド［防具］

●英雄のみが手に取ることを許された盾。盾自体が所有者を選ぶといわれている。●鉄壁といえるような防御力を持っているが、いかんせんわがままなヤツなので、その効果を発揮してくれるかどうかはプレイヤー次第。●価格 84000、攻撃力 0、防御力 42、能力修正 0/5/-2/5。

ガルーダ［モンスター］

●半鳥半人のモンスター。腕のかわりに大きな翼がはえている。●魔法防御の甘さが弱点。徹底して攻めたい。●攻撃力、体力とも平凡で、恐れるに足らない相手でもある。●ＨＰ 63、攻撃力 25。

ガルム［モンスター］

●犬に酷似した巨大モンスター。たかが犬とナメないように。●鋭い牙による攻撃と魔法が得意。●かなりの体力と防御力があるので、長期戦を覚悟しておこう。●降魔の勾玉など体力吸収魔法を使うのも攻略のポイントだ。●ＨＰ 484、攻撃力 70。

かんてきしりん【汗的指輪】［特殊アイテム］

●はめると全身の力がみなぎる指輪。筋力がアップする。●みなぎった力の放出方法は良心を持って考慮して下さい。●価格 13200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 7/0/0/0。

かんりきたん【漢力丹】［道具アイテム］

●→気付丸。●価格 100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

き

きしき【起屍鬼】［モンスター］

●→ヴァーラータ。●ＨＰ 62、攻撃力 20。

きせき【輝石】［特殊アイテム］

●直径10cmくらいの透明な球体で、所持するだけで周りによい印象を持たれるようになる。●悪事ばかりやっているお方は是非とも手に入れたい一品。とはいえ、盗みだそうとして失敗し、その上持ち主を殺してしまって手に入れた、というようなことでは良い印象もへったくれもないので注意。●価格 34000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/10。

きつけがん【気付丸】［道具アイテム］

●状態回復用の丸薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態が回復する。●漢力丹、リストアポーション、コンディションパウダーなど、国によって違うが、どれも状態回復用のアイテムである。●価格 100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きっこう【亀甲】［シナリオアイテム］

●占いなどに使われる亀の甲羅。●武器として使っても、かなりの破壊力が期待できそう。

(←使えないって) ●ＳＭとはまったく関係ない。●価格 1100、攻撃力 0、防御力 20、能力修正 0/0/-10/0。

ギヤマン [シナリオアイテム]

●ガラスのこと。とても高価な一品。●たかがガラスと侮ることなかれ。この世界では貴重な装飾品なのだ。●巻き菱のかわりにしたら痛そう。(←しないって) ●価格 3100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

キュアパウダー [道具アイテム]

●→強壮丸。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きゅうき【窮奇】 [モンスター]

●竜江国近辺に登場する伝説のモンスター。●攻撃力、体力とも中堅クラスとしてはかなりのハイレベル。●「善」の属性の魔法に対して全く無防備なので、そこを利用しない手はないだろう。●ＨＰ 620、攻撃力 97。

きゅうけつきょじん【吸血巨人】 [モンスター]

●→巨人。●ＨＰ 355、攻撃力 71。

きゅうけつコウモリ【吸血コウモリ】 [モンスター]

●→コウモリ。●(レン) ＨＰ 48、攻撃力 5、(イル) ＨＰ 39、攻撃力 5、(竜) ＨＰ 40、攻撃力 9、(日) ＨＰ 38、攻撃力 5。

きゅうさいふだ【救済札】 [魔法]

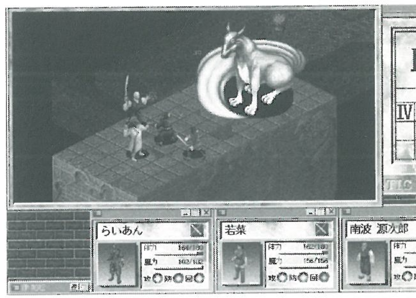
●味方全員の体力を一度に回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が 75 以上必要。●→恩恵札。●価格 8000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きゅうそく【休息】 [コマンド]

●ダンジョンなどで使用可能な回復コマンド。薬や魔法を一切使わずに体力・魔力の回復ができる。●１時間くらいの休息では満足に回復しない上に、寝込みを襲われることもある。リスクの大きさを考えると、あまり使いたくない。

きゅうびのキツネ【九尾のキツネ】 [モンスター]

●永きに渡り生き長らえたことで魔力を身に付けたキツネの化け物。●たかがキツネとはいえ、その力は強大。直接攻撃以上に魔法に注意したい。●体力、防御力ともにかなりのハイレベル。腕を磨いてから挑戦したほうがいい。●ＨＰ 648、攻撃力 74。



きゅうめいふだ【救命札】 [魔法]

●味方全員の体力を多量に回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が 80 以上必要。●→恩恵札。●価格 12000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きょうせんし【狂戦士】 [モンスター]

●→バーサーカ。●ＨＰ 152、攻撃力 35。

きょうそうがん【強壮丸】 [道具アイテム]

●体力回復用の丸薬。●ヒールポーション、キュアパウダー、復力丹など、国によって違うが、どれも体力回復用のアイテムである。パッと見て効果の分かりやすい「ヒールポーション」がオススメか。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きょうど【強弩】 [武器]

●大型の弩。弩の射程距離、殺傷力が大幅に強化されたもの。●→弩。●価格 7300、攻撃力 37、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

きょうこつじん【狂骨人】 [モンスター]

●→スケルトン。●ＨＰ 155、攻撃力 33。

きょうりゅう【恐竜】［モンスター］
●太古の巨大生物・恐竜の生き残り。●攻撃・防御ともに恐ろしいまでの力を持っているが、それ以上に無尽蔵と思えるほどの体力には脱帽。●よほどの経験を積んだ猛者でなければ、まず太刀打ちできないだろう。●ＨＰ 1111、攻撃力 88。

きょうりゅうじん【恐竜人】［モンスター］
●→ガラル。●ＨＰ 83、攻撃力 39。

ぎょくじ【玉璽】［イベントアイテム］
●→キングスクラウン。●価格０、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

きょじん【巨人】［モンスター］
●→オーガー。●なんで今年はこんなに弱いの。と、ベタな突っ込みを入れてみたりして。●（竜）ＨＰ 219、攻撃力 63、（日）ＨＰ 187、攻撃力 57。

きょだいコウモリ【巨大コウモリ】［モンスター］
●→コウモリ。●（竜）ＨＰ 32、攻撃力８、（日）ＨＰ 30、攻撃力４。

キョンシー［モンスター］
●竜江国に古くから伝わる呪術によって甦った生ける屍。●体力と魔法防御力は比較的高いが、こと攻撃に関しては控えめ。●パーティ全員の集中攻撃で１人ずつ確実に仕留めていこう。●ＨＰ 170、攻撃力 22。

キングスクラウン［イベントアイテム］
●これを持つ者が王になる資格のあることを示す、証しの品。●スルタンズジェム、玉璽、将軍の印籠と、国によって種類が変わるが、どれも国王の後継者に選ばれたときに、「試練」としてダンジョンへ探しに行くアイテムだ。その日のために鍛えまくろう。●価格０、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

きんとだま【筋斗玉】［特殊アイテム］
●運動神経を高める効能を持つ玉。身につけると敏捷がアップする。●→ヴィーザルブーツ。●価格 11000、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/6/0。

ぎんのしょくだい【銀の燭台】［シナリオアイテム］
●銀製の燭台。遠い昔、無類の男を更正させるきっかけを作ったとか、作らないとか……。●銀製だけに骨董としての価値は高そうである。●価格 3500、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

きんりょく【筋力】［コマンド］
●攻撃力、体力に比例する重要なパラメータ。●たとえアタマが悪くて、魔法が一切ダメでも、人一倍マッチョなら結構なんとかなったりする。●女性キャラで筋力がスゴイってのもちょっと考え物だよね。（←オレだけか？）

く

クアード・エチムミ［モンスター］
●女性の姿をした妖魔。●見た目が女性のため、つい油断しがちだが、ナメてると痛い目に遭う。●攻撃力、防御力は控えめ。体力も少ない方だが、魔法による攻撃には注意が必要だ。●ＨＰ 50、攻撃力 11。

グール［モンスター］
●→ヴァーラータ。●（レン）ＨＰ 55、攻撃力 15、（イル）ＨＰ 60、攻撃力 15。

くーろんそう【九龍槍】［武器］
●時代は定かではないが、名のある豪傑が脇に抱え戦場を暴れ回った時に使ったとされる槍。●コレを手に豪傑を気取って荒くれるも良し。●価格 89000、攻撃力 110、防御力０、能力修正 0/0/-4/6。

くさなぎのつるぎ【草薙剣】［武器］
●長い間、伝説の中に埋もれていた名剣。七本の頭を持つ龍に対して非常に高い効果を発揮するという。●八股の大蛇を退治した由緒

正しい剣である。和製のドラゴンバスターだ。●価格 70000、攻撃力 68、防御力 0、能力修正 9/0/0/3。

くさりかたびら【鎖帷子】［防具］

●布に鎖を縫いつけた鎧。動きやすくその上音がしない。●→チェインメイル。●価格 5300、攻撃力 0、防御力 35、能力修正 0/0/-7/0。

くだやり【管槍】［武器］

●槍の柄に稼働する短い筒をつけ、それを握って槍を操ることで動作を簡単にしている。●→ポールアックス。●価格 9400、攻撃力 60、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

くない【苦無】［武器］

●太い釘の途中を叩いて潰し平たくしたもの。突刺したり土を掘り起こすのも可能。●くのいち愛用の武器としてあまりにも有名。是非、女性キャラに装備させたいものである。●価格 780、攻撃力 8、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

くにしゅさいてんぽ【国主催店舗】［コマンド］

●通常の商店では手に入らないレアアイテムが揃っている魅惑のショップ。●年末になると開催されるので、ぜひ１度は足を運んでみよう。

くびなしぶし【首なし武士】［モンスター］

●どうやってこちらを確認して攻撃をしているのだろう。不思議な力だな、やっぱり。●ＨＰ 191、攻撃力 47。

くらまてんぐ【鞍馬天狗】［モンスター］

●→悪天狗。●ＨＰ 136、攻撃力 47。

グランドシャムシール［武器］

●シャムシールと同型で、さらに大きな刀身を持つ湾刀。●シャムシールとは出刃と柳刃ぐらい差がある。迫力も威力も断然コッチだね。●価格 8400、攻撃力 62、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

クリス【クリス】［武器］

●刃の形がくの字型をした大型のナイフ。全長は 50 ｃｍぐらい。●ナイフというか、のこぎりというか、とにかくコレで切られたらすごく痛そう。なのに見かけほどは攻撃力、ないんだよなあ……。●価格 420、攻撃力 6、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

グリフォンのよろい【グリフォンの鎧】［防具］

●随所にグリフォンの羽を縫い込んでおり、呪文を唱えるだけで宙に浮き上がることができるという。●グリフォンは、想像上の動物で、羽の生えたライオン。天馬のような優雅さはないが、猛々しさは抜群。武の象徴とされることも。●鍛え上げればそこそこ以上の防御力になる。●価格 57000、攻撃力 0、防御力 38、能力修正 0/0/5/4。

クレイキー［道具アイテム］

●錠に合わせて変幻自在の粘土製の鍵。●シリンダキー、門外、万能鍵など、国によって違うが、万能キーとしての効果は同じ。●優秀な盗賊のいないパーティは常に多めに持っているように。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

グレイブ［武器］

●円月刀によく似た刃を持つ長柄の武器。●面白い形の刀。さまざまな使い方を考案したくなる。●ああやって使うと魚をさばくのによさそう。こうやって使うと鉛筆がうまく削れるだろうな……。ほかには、ほかには……ああ、気になって眠れない。●価格 5200、攻撃力 50、防御力 0、能力修正 0/0/-3/0。

クレイモア［武器］

●全長が 1.5 ｍ近くある両刃の大剣。●よくファンタジー小説の野蛮系登場人物が持っているアレ。シンプルでいい武器だと思うが。●破壊力には定評があるが、両手がふさがる

のは善し悪し。●価格 5200、攻撃力 52、防御力 0 、能力修正 0/0/-2/0。

クレセントアックス［武器］
●刃の部分が三日月のような形をした斧。刃は長大で1m近くもある。●肉体派にはもってこいの武器。●武器屋で買うときは、「これをくれセントアックス」とか駄洒落をいってみよう。●価格 6200、攻撃力 105、防御力 0 、能力修正 0/0/-5/0。

グレムリン［モンスター］
●→インプ。●(レン) HP 104、攻撃力 10、(イル) HP 64、攻撃力 10。

クレリック［モンスター］
●邪神に仕える僧侶。●体力、攻撃力、魔法といずれも恐れるほどではない。所詮はハンパ坊主といったトコロか。●5%の確率で所有アイテムのポールアックスを手に入れることができる。●(レン) HP 82、攻撃力 22、(イル) HP 87、攻撃力 22。

くろいぬ【黒犬】［モンスター］
●→ガルム。●HP 421、攻撃力 68。

くろしょうぞく【黒装束】［防具］
●闇夜に紛れて行動するのに適した黒ずくめの衣服。●シーフになるなら必需品。まずは格好から入るのもその道を極めるひとつの方法だぞ！●価格 700、攻撃力 0 、防御力 10、能力修正 0/0/0/0。

くろずきん【黒頭巾】［防具］
●頭を保護するための黒い頭巾。●→黒装束。●価格 300、攻撃力 0 、防御力 1 、能力修正 0/0/0/0。

クロスボウ［武器］
●弓のついた台座に矢を置き、引き金を引いて発射させる。●→アーバレスト。●価格 4200、攻撃力 31、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

くろづくりのたち【黒作太刀】［武器］
●鉄製の頑強な造りがなされた片刃の直刀。余計な飾りを一切省いた実戦向けの剣。●まるでナタのような剣だ。野菜を刻んだり、刃の背中で肉を叩いたり……。●価格 7200、攻撃力 41、防御力 0 、能力修正 0/0/-2/0。

くんれんじょ【訓練所】［コマンド］
●キャラを鍛えて能力アップを行う極めて重要な施設。●能力が高くなるほど、かかる費用もアップするのは少々納得がいかない。●「ルナドン」の世界では、これが一番儲かる商売のような気がする。

け

けいびへい【警備兵】［モンスター］
●→ガードマン。●HP 199、攻撃力 38。

けいらへい【警邏兵】［モンスター］
●→ガードマン。●HP 221、攻撃力 60。

ゲームせってい【ゲーム設定】［コマンド］
●好みの問題だが、やはりゲームはサクサク進んで欲しい。●戦闘時の設定で、入力時間を「最も遅い」以外にしておくと、勝手に闘ってくれるので楽だが、初期のマイキャラが弱い時期にはしっかり操作しないとすぐ死ぬので注意。アイテムとか使ってくんないんだもん……。

げきりんがい【逆鱗鎧】［防具］
●伝説の獣、龍が怒った時の状態のウロコだけを用いて造られたという鎧。●このウロコを採取してきたヤツは偉い。●価格 78000、攻撃力 0、防御力 74、能力修正 13/7/-20/4。

ケットシー［モンスター］
●某RPGで仲間にするかわいい生き物のイメージが強いが、ここでは敵のモンスター。情け容赦なく倒しちゃいましょう。●HP 52、攻撃力 12。

けん【圏】［武器］
●敵を殴打するための金属製の輪。●形状はチャクラムに似ているが、使用の用途は違う

ので購入の際はその辺を確認してからにしよう。●価格 1200、攻撃力 12、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

けんこくきねんび【建国記念日】［コマンド］
●日紫国は1月16日、イルタール国は4月21日と、国ごとに定められている。●記念日にその国の首都にいると、宝くじを購入できる。だからといって、有り金すべてを使い果たさないように。

げんじゅつし【幻術師】［モンスター］
●→シャーマン。●ＨＰ 52、攻撃力７。

けんじん【犬人】［モンスター］
●→犬男。●ＨＰ 60、攻撃力 14。

けんちく【建築】［コマンド］
●自分の家を建てるためのコマンド。費用に応じて３タイプの家を建築できる。●アイテムの保管・陳列（定価での売却）ができる上、結婚にも必要となるので、お金に余裕ができたら早めに建ててしまおう。

こ

ごうかないえ【豪華な家】［コマンド］
●ガレージ、庭は当たり前。敷地内にはプールやテニスコート、乗馬施設なんかもあって、日曜日にはホームパーティを開いたりするかもしれない。(←ないって）●家庭環境を整えておくと子供の教育にも良い影響があるんだろうか？●

こうげき【攻撃】［コマンド］
●武器で直接、打撃を与える攻撃方法。●コマンド入力時間を遅くしておけば、１ターンごとに攻撃対象を選ぶこともできる。●自分のパーティが強くなると、あれこれ考えずに「とりあえず攻撃」となりがち。

こうひのこきゅう【皇妃の胡弓】［シナリオアイテム］
●とある皇妃が皇帝から贈られたという胡弓。●三味線によく似た弦楽器。三味線に比べると、やや小さめにできている。●意中の女性キャラにプレゼントしても、何の効果もない。●長い名前のアイテムだ。●価格 4000、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

こうぼく【香木】［シナリオアイテム］
●体臭を消すために焚かれる香木。●体臭のキツイ人には絶対に使っていただきたい。でも、それ以前にそんな人とパーティを組むのは嫌である。●価格 1100、攻撃力０、防御力０、能力修正 0/0/0/0。

こうまのまがたま【降魔の勾玉】［魔法］
●対象者の体力を大量に吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる。使用には知性が 80 以上必要。●→闇夜の勾玉。●価格 8000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

こうまのりけん【降魔の利剣】［武器］
●世の人々を救う仏たちがその手に持ち悪鬼・魔物を一刀両断にしたといわれる鋭利な剣。●悪鬼・魔物を調伏するに適した神々しい剣だ。コレを手にしては、もう悪さはできない。無論、ねーちゃんに悪戯することもである。……トホホ。●価格 87000、攻撃力 168、防御力 0、能力修正-5/0/-3/6。

コウモリ［モンスター］
●小型のほ乳類動物で、全身が暗褐色の柔らかい毛に覆われている。●前足の指が長く、指の間に膜がついている。その膜を利用して飛行することも可能。●所詮はたかがコウモリ。序盤の経験値アップに最適のザコモンスターである。●（竜）ＨＰ 25、攻撃力 5、（日）ＨＰ 25、攻撃力 2。

コウモリおとこ【コウモリ男】［モンスター］
●→ガーゴイル。●ＨＰ 76、攻撃力 43。

ごえい【護衛】［コマンド］
●宿屋で紹介される依頼の１つ。依頼主を目的地まで無事につれて行けば依頼完了となる。

●護衛中、運悪く依頼主が死んでしまったら、成仏してくれることを祈りつつ、アイテムを頂戴しよう。(←オイオイ)

か

こえをかける【声を掛ける】[コマンド]
●戦闘中、仲間に声をかけて戦い方を指示するコマンド。●主人公の信頼度が低いと、誰も耳を傾けてくれないので、少し寂しくなる。●仲間キャラの人間性が分かるコマンドでもある。

ゴースト[モンスター]
●実体を持たない死霊。●姿、カタチは様々なタイプだが、全て絶対的な「悪の存在」であることに違いはない。●魔法防御に優れたモノも多く、あまり出会いたくないモンスターの1種である。ダンジョンの扉もすり抜けてくるし。●(レン) HP 65、攻撃力 17、(イル) HP 72、攻撃力 17。

ゴーストコーツ[シナリオアイテム]
●この世界で五本の指に入るといわれる貴重な宝石。●宝石の割に値段は控えめである。●他の4つの貴重な宝石とは何を指すのだろうか?●価格 3800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ゴキブリ[モンスター]
●全身が茶色で平たいカタチをした害虫。●モンスターとして登場するぐらいだから、よほど大きいサイズと思われる。●いくら経験値稼ぎのザコキャラといっても、あまり戦いたくない相手である。●(竜) HP 24、攻撃力 1、(日) HP 16、攻撃力 1。

こくおう【国王】[コマンド]
●一国一城の主、ってヤツだ。当然、国中で1番偉い。●冒険者たるもの、「最終目標は王様」というくらい志を大きく持ちたいモノである。もちろん、「ルナドン」の世界なら、そんな夢のようなハナシも実現可能。●女王様ってのも、サディスティックな雰囲気があっていいぞ。

こくてききゅう【克敵弓】[武器]
●狙わなくとも敵の急所に矢を放つ弓。その昔、神が落とした杖を利用して作られたといわれる。●実はホーミング機能が搭載された新型兵器なのだ(ウソなり)。●価格 67000、攻撃力 40、防御力 0 、能力修正 0/0/0/0。

ごこう【呉鉤】[武器]
●刃が反り返っている刀剣。刃の幅は広く、なで切りに適している。●湾曲の刀剣は何故か蛮族や海賊が持っているイメージがありがち。ソレを一新するという意味で、正義の冒険者に装備させてみるのもおもしろい。●価格 4400、攻撃力 27、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

こじん【虎人】[モンスター]
●獣人・虎男。タイガー・ウッズとかフーテンの寅さんのことではない。●もちろん酔っぱらいのことでもない。●HP 145、攻撃力 40。

コックローチ[モンスター]
●→ゴキブリ。●(レン) HP 20、攻撃力 1●、(イル) HP 27、攻撃力 1。

ゴッドジェラバ[特殊アイテム]
●属性を退ける属性の生地から造られた衣服。身につけると魔法防御がアップする。●→八尺瓊勾玉。●価格 37300、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

ゴッドマスク[特殊アイテム]
●古代の神の顔を型どって造られたマスク。被ると映像が映し出され、知識を授けてくれるという。●→アブドゥルバンド。●価格 32000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/11/0/0。

ことりまるのたち【小烏丸太刀】[武器]
●全体が少し反っていて、途中から両刃になる。なで切りにも突き刺すにも有効。●太刀一振りで二度攻撃できるという美味しい武器

だ。しかも鍛えあげれば攻撃力は2倍増し。購入したらしばらく愛用できそうだ。●価格11000、攻撃力 50、防御力 0、能力修正 0/0/-1/0。

ゴブリン［モンスター］
●→オーク。●ＨＰ 57、攻撃力 7。

コボルド［モンスター］
●→オーク。●ＨＰ 66、攻撃力 9。

コラ［武器］
●刀身の先端を重くして、その重みによって打ち切る威力を増大させている。●単刀直入なギャグを思いついたが、あえて書かない。●価格 1200、攻撃力 13、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ごらいしんき【五雷神機】［武器］
●五つの銃身を束ねた銃。銃身を回転させることで、連続して弾を発射できる。●これはガトリングガンそのもの。●銃器にしては射程距離が短いものの、やはり威力は絶大である。●価格 52000、攻撃力 230、防御力 0、能力修正 0/0/-16/0。

コロボックルリング［妖精アイテム］
●小人コロボックルが着用していた鎧。彼らの体に合わせているため、人間には指輪になってしまう。●胴回りが指一本分のコロボックルもすごいが、それを指輪にしてしまうこの世界の方々のバイタリティに感じいるな。●価格 24000、攻撃力 0、防御力 10、能力修正 0/0/0/1。

こん【魂】［モンスター］
●→ゴースト。●ＨＰ 91、攻撃力 29。

こん【棍】［武器］
●硬質な木を加工しただけの簡単な殴打用武器。古くはゲバ棒などとも呼ばれていた。●日本では、お巡りさんの標準装備として有名？●価格 900、攻撃力 15、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

こんき【魂鬼】［モンスター］
●→ゴースト。●ＨＰ 86、攻撃力 28。

コンディションパウダー［道具アイテム］
●→気付丸。●価格 100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

こんとん【混沌】［コマンド］
●属性の1つ。●こと魔法の属性に関しては、集団攻撃系のモノが多いだけに重宝する。●受けた依頼をキッチリこなして、堅実な冒険を続けていれば、この属性になることもない……ハズだ。

こんめつそう【魂滅槍】［武器］
●威力は強大だがひと振りごとに精神を削られるという。よって使用者は精神力の高い者に限られる。●使用しているうちに昏倒することも……リスクは高いが、それだけに威力は高い。●価格 81000、攻撃力 122、防御力 0、能力修正 0/8/0/0。

さ

さ【釵】［武器］
●元来は何かを削るために作られた小刀。●一見、十手を2つ重ね合わせた用に見える。その有用性は十手よりも高そう。●価格 1500、攻撃力 13、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

サーコート［特殊アイテム］
●本来は太陽光から鎧が熱くなるのを防ぐ目的で装備された。大胆な刺繍をあしらったものもある。●中世ではその装飾を競ったとか。昔の人も案外オシャレでした。●価格 12400、攻撃力 0、防御力 2、能力修正 0/0/0/4。

サーベル［武器］
●元は騎兵用に考案された長くて細身の刀身を持つ片手用武器。●オスカルを思い浮かべるか、それともタイガージェットシンを思い浮かべるかで人間性がわかる、便利な武器。●価格 3500、攻撃力 23、防御力 0、能力修

正 0/0/0/0。

サーペント［モンスター］

●→アンフィスバエナ。●ＨＰ 424、攻撃力 69。

さいくしのかんざし【細工師の簪】［特殊アイテム］

●米粒に文字を書けるほどの器用な細工師が作った。頭にさすとあらゆるものが美しく見えるという。●筋肉オトコばかりのむさくるしいパーティにいる場合は、少しは気休めになるかも。●かといってモーホーに走ってはいけないぞ。●価格 6300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/5。

サイレントクリスタル［魔法］

●対象者の魔法を使用不能にする魔法が使える水晶。使用には知性が 40 以上必要。●相手の魔法を封じることは、戦略的にかなり有効。●価格 500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

さかば【酒場】［コマンド］

●冒険者のスカウト、町のウワサを聞くなど、円滑な冒険を進める上で欠かせない重要な施設。●「酒場」という呼び名から、歓楽街の裏通りにあるようなボロい一杯飲み屋を連想してしまうのはボクだけだろうか。

さくしゅのまがたま【搾取の勾玉】［魔法］

●対象者のＭＰ属性を吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる勾玉。使用には知性が 70 以上必要。●魔力というのは吸い取れるものなのか……。●価格 3000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

さしこう【鎖子甲】［防具］

●西洋のチェインメイルにあたる鎧甲。鉄製の環を編んで作られている。●→チェインメイル。●価格 5600、攻撃力 0、防御力 35、能力修正 0/0/-5/0。

サファイア［特殊アイテム］

●非常に貴重な、濃紫色に輝く大粒の鉱石。●ダイヤモンドなど、他の輝石が見当たらないこの世界では最上級の宝石のひとつだろう。●価格 50000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/15。

サラマンダー［モンスター］

●火の属性を司る精霊。●あらゆる炎の魔法を使って攻撃してくる。魔法防御の低いキャラでは厳しい。●４人の精霊のなかでも体力は最低。●「秩序」の属性魔法に対して無防備ということを覚えておこう。●ＨＰ 515、攻撃力 97。

サレット［防具］

●後頭部が尾のように長くなっている兜。●自転車競技の選手がこんなヘルメットをかぶっているな。●エイリアンごっことかにも使えそう。●価格 2400、攻撃力 0、防御力 7、能力修正 0/0/-4/0。

サン［武器］

●柄にショベル状の刃と月牙が付いた武器。物語の中で河童の妖怪も使っている。●河童の妖怪といえば、岸辺シローですな（古いけどわかる？）。ああ、夏目雅子よ、なぜ死んだ……。●価格 1800、攻撃力 27、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

さんすいが【山水画】［シナリオアイテム］

●自然の景色を描いた絵。●ぜひ床の間に飾ってみたくなるような独特の趣があるらしい。作者は不明。●価格 800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

サンゾンズアクス［武器］

●ギロチン刑執行を代々司る家系に家宝として伝えられているギロチンの刃から作らせた大斧。●さすがに攻撃力はハンパじゃない。●しかし、家系だから仕方ないとはいえ、ずいぶんと物騒な家宝があったもんだ。●価格 72000、攻撃力 210、防御力 0、能力修正 3/

0/-2/-4。

サンダークリスタル［魔法］

●大規模な稲妻を呼び寄せ、相手にダメージを与えることができる水晶。使用には知性が75以上必要。●→ライトニングクリスタル。●価格8000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

し

じースコーピオン【Gスコーピオン】［モンスター］

●凶暴化した巨大サソリ。●甲殻類らしく、防御力はナカナカのもの。ただ、攻撃力・魔法防御は低いので、それほど苦労するような相手ではない。●HP 171、攻撃力23。

シーフ［モンスター］

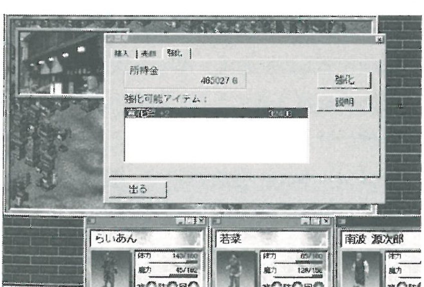
●戦闘以上に盗みを得意とする盗賊。●専門が盗みだけあって、戦闘能力は極めて低い。●魔法の耐性もゼロだが、あえて魔法を使うまでもないだろう。●鍵開けの専門家としてパーティで雇いたい気もする。●（レン）HP77、攻撃力19、（イル）HP74、攻撃力19。

シーフレイムタロット［魔法］

●敵全員に炎の爆発で大ダメージを与える火の鳥を召還するカード。使用には知性が80以上必要。●→ファイヤータロット。●価格8000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

じいん【寺院】［コマンド］

●魔法のアイテムや特殊アイテムの売買を行う施設。●高価なアイテムをたくさん扱っているので、つい盗みたくなる。（←バチ当たり）●死者の復活もやっているが、その際、面倒な依頼をされるので利用価値はイマイチ。



しげとうゆみ【重籐弓】［武器］

●弓に籐を幾重にも重ね巻き、強化を施した弓。●→ロングボウ。●価格7200、攻撃力31、防御力0、能力修正0/0/0/0。

しこう【紙甲】［防具］

●紙で作られた鎧甲。軽くて安価だが、防御力は抜群。●防御力抜群、とはいえしょせん紙。過信は禁物。●水鉄砲には弱い、とか。●価格520、攻撃力0、防御力12、能力修正0/0/0/0。

じごくいぬ【地獄犬】［モンスター］

●→ガルム。●地獄の番犬、とえば双頭と相場が決まっている。●HP 491、攻撃力75。

しちせいのけん【七星剣】［武器］

●豪華な装飾が施された剣。芸術品としての評価も高く、数々の修羅場でその姿が見え隠れしている。●「三国志演義」で有名な曹操が所有していた名刀。●価格97000、攻撃力78、防御力0、能力修正0/0/0/10。

しちにんどうこう【七人同行】［モンスター］

●→インビジブルストーカー。●HP 149、攻撃力38。

しっこくのうでわ【漆黒の腕輪】［特殊アイテム］

●木製の腕輪に何重にも漆を縫って固め、装飾を施したもの。漆の下には護符が塗り込まれている。●人によってはかぶれることもある（ウソ）。●→八尺瓊勾玉。●価格22000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/-16。

じって【十手】［武器］

●捕り物などに使われ、握る部分の上に鈎のついた武器。●岡っ引き愛用の必須アイテム。ちなみにハチは登場しない（と思う）。●価

格 1200、攻撃力 12、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しでのまがたま【死出の勾玉】［魔法］

●対象者に死をもたらす魔法が使える勾玉。使用には知性が 85 以上必要。●もちろんアンデッドには効かないからね。●価格 30000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しのびのほうじゅ【忍の宝珠】［貴重アイテム］

●→知の宝珠。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しぼうじん【姿亡人】［モンスター］

●→インビジブルストーカー。●ＨＰ 184、攻撃力 37。

シャーマン［モンスター］

●様々な魔法を駆使する魔導師。●攻撃魔法、攻撃補助魔法をガンガン使ってくるが、武器による直接攻撃はない。●体力が少ないので、１人ずつ確実に仕留めていけば大打撃を受ける前に全滅できる。●得意技はシャーマン・スープレックス……失礼しました。●ＨＰ 56、攻撃力 7。

ジャイアント［モンスター］

●→オーガー。●（レン）ＨＰ 302、攻撃力 58、（イル）ＨＰ 225、攻撃力 54。

ジャイアント・スパイダー［モンスター］

●八本足で腹の大きい昆虫「蜘蛛」が巨大化したもの。●体力、攻撃力ともに低めで、それほど恐ろしいモンスターではない。なかには毒による特殊攻撃をするタイプもいる。●（レン）ＨＰ 32、攻撃力 2、（イル）ＨＰ 67、攻撃力 2。

ジャイアント・バット［モンスター］

●→コウモリ。●（レン）ＨＰ 55、攻撃力 4、（イル）ＨＰ 37、攻撃力 4。

ジャイアントハンター［武器］

●装飾が施された両手持ちの片刃の大剣。ジャイアントに対してだけは異常なまでの切れ味を示す。●古くは阪神の江夏、小林繁。最近では広島の山内みたいなものか、ってそれはジャイアンツキラーか。●価格 79000、攻撃力 64、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しゃくじょう【錫杖】［武器］

●僧侶・修験者の持つ杖を武器として使用したもの。●持ち歩いているとシャンシャンとうるさそう。近所迷惑にならないように。●価格 3800、攻撃力 25、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

シャムシール［武器］

●武器を振り回し、相手に切り傷を負わせる湾刀。●きわめてスタンダードな武器。威力も価格もそこそこである。●どうでもいい仲間に持たせておくといいかも。●価格 7200、攻撃力 33、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ジャンビーヤ［武器］

●両刃のナイフ。先が反り返り細身なのが特長。なぜか、装飾されたものも多い。●→ナイフ。●価格 820、攻撃力 9、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ジュエルドリング［妖精アイテム］

●一緒になりたいと願う相手にこの琥珀色の宝石がついた指輪を贈ると願いが叶うといわれている。●モテない男の最終手段。媚薬のようなものか？　いずれにしても、このアイテムの使用はあまり感心できない。●価格 14000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/2。

しゅくはく【宿泊】［コマンド］

●マップ移動中に勝手に回復してくれるので、あまり利用しないかも。●２時間だけの休憩、平日のサービスタイムなどはやっていない。

しゅけいせんし【首携戦士】［モンスター］

●→スケルトン。●ＨＰ 322、攻撃力 60。

しゅごてきわんりん【守護的腕輪】［特殊アイテム］

●身につけると薄い魔法の膜が身体を包み込

む腕輪。防御力がアップする。●なんか皮膚呼吸ができなそうなイメージ。よって体力がダウンする（ウソ）。●価格 16100、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 0/0/0/2。

じゅず【数珠】［特殊アイテム］

●僧正が所有していたとされる数珠。身につけると魔法防御がアップする。●信仰を理由に、持っていても身につけないプレイヤーもいるとか。●→八尺瓊勾玉。●価格 10300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しゅてんどうじ【酒呑童子】［モンスター］

●→オーガー。●シュテン星から来た宇宙人で……。いくらなんでもマニアックすぎるよなあ、この話題。付いてこれる人いないだろうなぁ。●ＨＰ 386、攻撃力 63。

しょうきじん【小鬼人】［モンスター］

●→オーク。●ＨＰ 124、攻撃力 13。

しょうぐんのいんろう【将軍の印籠】［イベントアイテム］

●→キングスクラウン。●国王（将軍）というか、副将軍とか越後のちりめん問屋のご隠居になってしまいそうな印象もある。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しょうごう【称号】［コマンド］

●よくこれだけ考えたものだと、感心してしまうほどたくさんある。●プレイヤーの分身でもある主人公にはカッコイイ称号をつけてあげよう。●自分の子供に「オレの息子」とか安易につけないように。

じょうたい【状態】［コマンド］

●仲間をスカウトしている時は相手の状態をまずチェックしよう。「逮捕」依頼の出ている人物だったりすると……。

しょうへきふだ【障壁札】［魔法］

●パーティ全員の魔法防御力を高める魔法が使えるお札。使用には知性が 70 以上必要。●魔法防御は軽視されがちだが、非常に大切。地味だけど、しっかり行いたい。●価格 5000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

じょうほうや【情報屋】［コマンド］

●様々な情報をそれに見合った価格で教えてくれる。●探索や手配などの依頼関係で特に重宝するお店である。●利用する前にセーブして、情報を聞いたらロード……これもお金をためるテクニックの１つでしょ？

ショートソード［武器］

●刀身の短い両刃の短剣。●ゲームスタート時に持っていることが多いが、「装備」するのを忘れ、使わないままに、新しい武器に移行してしまうことがありがちかも。●店で売ってても、買うことはまずないよな。●価格 540、攻撃力 7、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ショートボウ［武器］

●特長は長い射程と連射のきく点。全体の長さが 100 cm 以下の弓。●→アーバレスト。●価格 3200、攻撃力 25、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

しょくしき【食屍鬼】［モンスター］

●→ヴァーラータ。●（竜）ＨＰ 57、攻撃力 25、（日）ＨＰ 47、攻撃力 15。

しょくじんき【食人鬼】［モンスター］

●→オーガー。●ＨＰ 161、攻撃力 42。

しょじきん【所持金】［コマンド］

●「ルナドン」の世界でも、これが有るのと、無いのでは人生が大きく変わってしまう。●冒険も佳境に入る頃には、自分が今いくら持っているのか気にならないほどに増えている。（←悪いことしすぎ）

じょじょうししゅう【抒情詩集】［シナリオアイテム］

●著名な詩人が詠んだ詩集。●決して安いモノではないだけに、どんな詩が綴られているのか気になる●某新宿駅の地下でたまに見かける１部 300 円のアレではない。●価格

2500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

シリンダキー [道具アイテム]

●→クレイキー。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

シルバーナイフ [武器]

●刃の部分が純銀でできた短剣。獣人系のモンスターに対して威力を発揮するが、それ以外に対してはただの短剣程度の攻撃力しか持たない。●さすがに純銀製だけあって、メチャメチャ高価だが、普段の攻撃力がそれに比例しないので、なんか損した気分になる。●価格 43000、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 0/3/0/8。

シルバーネックレス [特殊アイテム]

●銀製の首飾り。身につけると魅力がアップする。●価格もそこそこだし、女性へのプレゼントに最適。いまだに奥さんをもらえない冒険者は一度試してみてはいかがかな(上手くいかなくても責任はもちませんけどね)。●価格 5200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/6。

シルバープレード [防具]

●そのすべてが純銀でできているという鎧。魔法全般に対してはかなりの防御力を持つ。●イメージ的には相当ヤワそうだが、通常攻撃に対しての防御力もかなりのものがある。●実際にあったら、もったいなくて使えないだろうな。●価格 54000、攻撃力 0、防御力 64、能力修正 0/0/0/6。

シルフ [モンスター]

●風の属性を司る精霊。●攻撃力・防御力ともに4人の精霊のなかでは最も低い。魔法攻撃も大したことないので、それほど手強い相手ではない。●弱点は「混沌」の属性魔法。●HP 580、攻撃力 69。

じんこん【人魂】 [モンスター]

●→イグニスファタス。●(竜) HP 42、攻撃力 16。

しんてんらい【震天雷】 [王商店アイテム]

●鉄の中に火薬を詰めた玉。中のヒモに火をつけると、しばらくして爆発する。●俗称ハッパ(=発破)。●ボン○ーマンは、一体どこにあれだけ大量の爆弾を仕込んでいるんだろう?●価格 20000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ジンニーヘルム [防具]

●精霊の属性が封じ込まれている兜。●値段も高いが、防御力はそれに見合うものがある。派手な黄色がお好みに召すかどうかが、入手の決め手になりそう!?●価格 51000、攻撃力 0、防御力 34、能力修正 0/4/0/0。

じんにくき【人肉鬼】 [モンスター]

●→オーガー。●HP 150、攻撃力 50。

しんぴきゅう【神秘球】 [特殊アイテム]

●光を放つ小さな石。身につけると筋力が増す。しかしその代償として知力が衰えるという。●何だか知らないけど、かなりヤバそうなアイテムだな。ドラッグの類の効果に似てるぞ。●価格 47000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 5/−8/0/0。

シンボル [コマンド]

●ゲーム開始時、意気込んで選んだシンボルとはかけ離れたキャラクターに成長していくことは多い。しかも装備が異文化混合だったりすると目もあてられない。●女性キャラと気が付かず、男性型のシンボルを選んでしまった。取り返しが付かず、とにかく筋力を上げて、ムキムキのオカマちゃんにしてみました。●説明書をよく読むとシンボルはゲーム途中でも変更ができるそうではないか。あああ、かわいそうなムキムキ・ウーマン。

す

すい【錘】 [武器]

●棒の先に球状の打撃部分を設けた。棒の長さはさまざまで槍に近い長さのものである。●少林寺でドラを叩く時に使用するアレだ(と思う)。●価格 7800、攻撃力 43、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

すいこ【水虎】［モンスター］
●→ガラル。●ＨＰ 76、攻撃力 39。

スケイルメイル［防具］
●硬質な素材を下地に縫いつけた鎧。ウロコのように見えるためこう呼ばれる。●価格に見合うほどの防御力がないので、お買い得とはいえない鎧。●ウロコ好きの人(笑)にはたまらない、マニア向けアイテム。●価格 2600、攻撃力 0、防御力 28、能力修正 0/0/-4/0。

スケルトン［モンスター］
●何者かの邪悪な魔力により、操られている白骨のモンスター。●元々は遙か昔に絶命した冒険者なので、装備品などはそのまま身に付けている場合が多い。●自分自身がこうならないように注意したい。●(レン) ＨＰ 52、攻撃力 21、(イル) ＨＰ 87、攻撃力 21。

スジキトリ［モンスター］
●→ゴースト。●(竜) ＨＰ 101、攻撃力 34、(日) ＨＰ 97、攻撃力 30。

スタデッドアーマー［防具］
●レザーアーマーに金属の鋲を打ち込んで強化した鎧。●ちょっとした工夫で、値段はレザーアーマーの7倍強になっている。レザーアーマーを仕入れ、加工して売れば大金持ちになれそうだ。●価格 6400、攻撃力 0、防御力 32、能力修正 0/0/-3/0。

スタンハンマー［武器］
●攻撃による衝撃で、敵を麻痺状態にさせることのできる鉄槌。●スタン・ハンセンに似ているが別物。しかし威力は彼のウエスタンラリアートと同等(？)。●価格 71000、攻撃力 82、防御力 0、能力修正-3/0/-2/-3。

ステンドグラス［シナリオアイテム］
●色ガラスを使ったり、色を塗ったりして、模様や柄を表した板ガラス。●教会に行けば、ほぼ間違いなく実物を拝める。場末のスナックにもありそう……。●価格 3200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ストーンゴーレム［モンスター］
●→アイアンゴーレム。●ＨＰ270、攻撃力30。

スネーク［モンスター］
●→アスプ。●ＨＰ 46、攻撃力 2。

ずのうてきじりん【頭脳的耳輪】［特殊アイテム］
●身につけると脳内物質が活発に分泌され、知性がアップする指輪。●後遺症とかがありそうで恐いな。●→アブドゥルバンド。●価格 23000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/8/0/1。

スパイクドレザー［防具］
●革に小さな鋲を打ちつけてある。革だけのものより、多少ダメージを和らげられる。●ヘビメタのお兄さんご愛用のアレ。防御力も高いし、もしかして武器にもなるかもしれない(ならないだろうな)。●価格 9700、攻撃力 4、防御力 42、能力修正 0/0/-4/0。

スピードブーツ［特殊アイテム］
●非常にすばやく動くことができるようになる靴●→ヴィーザルブーツ。●価格 16700、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/8/0。

スピリット［モンスター］
●→ゴースト。●(レン) ＨＰ 93、攻撃力 25、(イル) ＨＰ 90、攻撃力 25。

スフィンクス［モンスター］
●女性の顔に、獣のカラダを合わせ持つ空想上のモンスター。●攻撃力、防御力ともに強力。特に魔法による雷撃は、弱小キャラなど一瞬で黒コゲにしてしまうほどの威力を秘めているので注意したい。●ＨＰ 705、攻撃力

86。

スプリガン［モンスター］

●→インプ。●(レン) HP 74、攻撃力 19、(イル) HP 105、攻撃力 19。

スプリットメイル［防具］

●胸部に鉄板を当て、強度をアップ。ほかにも腹部や肩に鉄板を当てたものがある。●強度の分、重くなっている。現物は 20～30 Kg ちかくあったともいわれている。これは重い。敏捷度が下がってしまうのはしかたない。●価格 9600、攻撃力 0、防御力 48、能力修正 0/0/-10/0。

スモールシールド［防具］

●戦闘用の小型盾。●少しは役に立つかな？程度の盾。これを持つくらいなら、武器を両手武器にして「攻撃こそ最大の防御」を気取った方が効果があがりそう。●価格 540、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 0/0/-2/0。

スライム［モンスター］

●ヤラレ役の代名詞になってしまったかわいそうなモンスター。レベル稼ぎにも使えない、というイメージだもんなあ。●でも防御力は高い。●HP 20、攻撃力 3。

スリング［武器］

●石を遠くに飛ばし、敵を倒すための最も原始的な武器。●これって、なんか別のことにも使えそうだと常々思っているのだが。特殊効果として「首を絞めて相手を麻痺させる」とか、「縄跳びができる」とか。●価格 720、攻撃力 20、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

スルタンズジェム［イベントアイテム］

●→キングスクラウン。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

せ

せいき【青鬼】［モンスター］

●竜江国近辺に出没する伝説の怪物。●体力はやや高めに設定されているが、全体の能力は平凡。●一般に「鬼のような強さ」などといったよく言葉を耳にするが、「ルナドン」の世界の鬼は割と弱かったりする。●HP 210、攻撃力 33。

せいこくきゅう【正鵠弓】［武器］

●針の穴を通さんばかりの精度を誇る弓。「正鵠を射る」という言葉に示される通り命中率、威力共に抜群。●星飛雄馬なみのコントロールが命。クリティカル率も高く、中盤戦では重宝しそう。●価格 68000、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 10/0/0/0。

せいさいふだ【制裁札】［魔法］

●対象者に衝撃によるダメージを与える魔法を使うことができるお札。使用には知性が60以上必要。●腕力のない魔術師系には必須のお札。●価格 3000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

せいじゅふだ【聖呪札】［特殊アイテム］

●呪文が書かれた木製の札。神に仕える者がこの札を生きる屍に投げつけると、退散してしまう。●→ホーリーマント。●価格 29000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

せいべつ【性別】［コマンド］

●男性、女性の２つの性別が存在する。●プレイヤー自身が男性の場合、どうしてもカワイイ女性キャラを仲間にしたくなるのは、やはり男の性なのだろうか。

せいれいのやり【精霊の槍】［武器］

●魔物との戦に備えて精霊の王が自ら鍛えたという槍。念じるだけでさまざまな魔法が使えるという。●攻撃力はミジンコ級だが、実は最強武器？　魔法を修得する手間が省けるのは大きな利点だ。●価格 94000、攻撃力 1、防御力 0、能力修正 0/0/-2/1。

せいれんそう【鈎鎌槍】［武器］

●敵に突き立てたり引っかけて引きずり倒す

ことができる。●長さは申し分ない。ちょうど二階建ての家のベランダに届くくらいだな。鈎もついてるし……ふはははは。●価格8200、攻撃力74、防御力5、能力修正0/0/-3/0。

せかいじゅのみ【世界樹の実】［貴重アイテム］

●この世界に一本だけ生えている樹が毎年ひとつだけつける実。●非常に稀少な果実で、どんな効果があるのか不明。●まだ未知の部分が多く、アダムの林檎を彷彿とさせる。「ルナドン」界の禁断の果実か？●価格74000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/30/0/2。

せきき【赤鬼】［モンスター］

●→青鬼。●ＨＰ 207、攻撃力 35。

せだいこうたい【世代交代】［コマンド］

●どんなに屈強なキャラに仕上げても、所詮は人間。寄る年波には勝てないのだ。その日のために自分の子供たちを英才教育しておこう。

セムイ［モンスター］

●悪魔の四天王・３人目の刺客。●攻撃力、防御力ともに四天王のなかでは最低。実は最も弱い悪魔かもしれない。●「善」と「秩序」の属性魔法の耐性が低いので、そこを狙わない手はないだろう。●ＨＰ1103、攻撃力106。

セリフ［コマンド］

●個人的に一番好きなセリフは『わざとらしい笑顔はなんだ、みえみえなんだよ』。う～ん、的を得ている。その通りなんだよね。●仲間にしようと、声をかけ、冷たいセリフを返されると、「てめえ、何様だ！」などとモニターに向かって叫び、無条件に襲いかかりたくなる。いや、言葉ひとつで人間関係も簡単に崩れるからさあ。●戦闘中はだまっててくれると進行が早くなるな。●プレイ中にやたらと独り言の多くなるゲームではある。

ぜん【善】［コマンド］

●属性の１つ。●人道に反するような仕事は受けず、地道に依頼をこなしていくと、大抵の場合、いつの間にか善人になっている。●防御・回復系の魔法は「善」の属性。

ぜんかいがん【全快丸】［道具アイテム］

●体力・魔力を完全回復する丸薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態も回復する。●リカバリーポーション、リメディパウダー、満力丹など、国によって違うが、どれも完全回復の効果が得られる。●価格1000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

せんかふ【宣花斧】［武器］

●両手で使う大斧に対し、片手で使用する全長の短い斧。●ハンドアックスそのものであろう。片手で使用できるだけに使い勝手はよさそう。●価格 5400、攻撃力 90、防御力 0、能力修正 0/0/-4/0。

せんとう【戦闘】［コマンド］

●少しでも強くなりたいなら、とにかく戦いまくるのが１番手っ取り早い。●ゲーム序盤では、強い仲間の影に隠れて適当に戦うほうが無難。命あっての……というヤツだ。

せんにんじょう【仙人杖】［武器］

●荒行に耐えた修験者が仙人から授けられたという杖。仙人の法力が封じ込められており、敵に姿を見られないといわれる。●姿が消せるなんて……なんて素晴らしい武器なんだ。姿が消せれば、あんなことや、こんなことや……うっ、ヨダレが……。●価格 32000、攻撃力 18、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

せんにんのらおちゅう【仙人の老酒】［シナリオアイテム］

●仙人が自ら醸造した老酒。●仙人オリジナルの酒だけに何か特別な効果もありそうだが……。●ホントに飲める訳じゃないが、酒好きの人にはたまらなく魅力的な一品であろう。越之寒梅みたいなモノか？　個人的には八海

山のほうが……。●価格 2700、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

せんりがん【千里眼】［道具アイテム］

●→トレジャーマップ。●価格 350、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

そ

そう【僧】［モンスター］

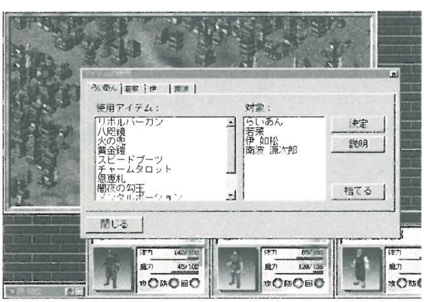
●→クレリック。●ＨＰ 154、攻撃力 22。

ぞうげのタクト【象牙のタクト】［シナリオアイテム］

●名のあるマエストロが愛用していた象牙製のタクト。●タクトとは音楽会などで指揮者が振っているアレである。●象牙製だけに現代では入手困難かもしれない。密輸？　やめとけ。●価格 2400、攻撃力 10、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

そうび【装備】［コマンド］

●ただ手に入れるだけでは装備してくれないので注意しよう。●仲間キャラがそこらで手に入れたワケの分からないアイテムを装備をしたがるのはマジで困る。



そうりゅう【相柳】［モンスター］

●→ヒドラ。●ＨＰ 502、攻撃力 98。

そうりょ【僧侶】［モンスター］

●→クレリック。●ＨＰ 67、攻撃力 22。

ソードブレーカー［防具］

●片側の刃にくぼみをもうけた剣。くぼみに相手の刃を巻き込ませる。●とりあえず防具としての効果はない。防御力は皆無に等しく、相手の武器を壊すことが目的となる。●相手が飛び道具を持っていたら、まったく意味をなさない防具だ。●価格 7900、攻撃力 40、防御力 5、能力修正 0/0/0/0。

ぞくせい【属性】［コマンド］

●「ルナドン」の世界のほとんど全てを司る４大要素。●善、悪、秩序、混沌の４つがあり、人はもちろん、アイテム、魔法なども深く関係している。●属性によって効果が低い魔法があるので、無考えに冒険しているとあとがキビシイ。

ソフトレザーアーマー［防具］

●革と革の間に布などを詰めて強化した革製防具●→レザーアーマー。●価格 670、攻撃力 0、防御力 18、能力修正 0/0/-1/0。

ゾンビ［モンスター］

●→ヴァーラータ。●ＨＰ 47、攻撃力 11。

た

ターバン［防具］

●一部の地方の人々が巻いて頭を覆う長い布。●防御力は皆無。ほとんどシュミでしか装備しないであろう防具だ。●価格 240、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

たいさい【太歳】［モンスター］

●ア○ドーラ・ザ・ブッ○ャーを思わせる肥満体が特徴のモンスター。●戦闘能力は驚くほど低い。強力なパーティなら一瞬で全滅してしまうかも……。●「退治」の依頼を見かけたらぜひ挑戦しよう。ビギナーでも楽勝で勝てるハズだ。●ＨＰ 87、攻撃力 20。

だいじゃのきば【大蛇の牙】［シナリオアイテム］

●数百年の古を経たという大蛇の死体から抜き取られた牙。●現代でいう象牙のような代物か？　希少価値は高そうである。●価格

3400、攻撃力20、防御力0、能力修正0/0/0/0。

だいとう【大刀】［武器］

●刀身は片刃で、柄が広くて長い鋼鉄製の武器。●武蔵坊弁慶が手にするアレのようだが、真偽のほどは不明だ。●価格 3100、攻撃力 37、防御力 0、能力修正 0/0/-1/0。

たいほ【逮捕】［コマンド］

●宿屋で紹介される依頼の1つ。●ターゲットをみつけたら、「仲間に誘う」コマンドで声をかけよう。●報酬が良く、逮捕者のアイテムもゲットできるので、とってもお得な依頼である。●逮捕者は依頼期限が切れると、そのまま仲間にできる。

たいりょく【体力】［コマンド］

●全ての力の源。●体力が0になると死んでしまう（ゲームオーバーになる）ので、とにかく鍛えまくっておくに限る。●ゲーム序盤は体力タップリのキャラを仲間にすると有利。

ダガー［武器］

●西洋の短刀。使いやすいが、攻撃力はそれほどでもない。●名古屋弁でよく使われる接尾詞。それは「だぎゃ〜」。●価格 240、攻撃力 5、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

たかねのはな【高嶺の花】［シナリオアイテム］

●資格のある者のみ手にすることができるという花。●どんな資格が必要なのかは不明。●あまりに不釣り合いなイイ女のことではない。でもあれも資格のあるものしかてにできねーなぁ。●価格 1200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/4。

たからのばんにん【宝の番人】［モンスター］

●→インプ。●ＨＰ 63、攻撃力 19。

たくはい【宅配】［コマンド］

●宿屋で紹介される依頼の1つ。●預かった品物を期日までに相手に届ければ、依頼完了となる。●ゲーム序盤には最適の依頼だが、報酬は少なく、仲間が多いと交通費でアシが出ることも……。

たせつこん【多節棍】［武器］

●短い棒を鎖や縄を用いてつなげ、てこの原理を利用して打撃力を強化した武器。●俗に言う三節棍だろう（と思う）。コレを扱うにはまずクンフーを修得するのだ（ウソ）。●価格 6400、攻撃力 32、防御力 2、能力修正 0/0/0/0。

たち【太刀】［武器］

●刀身の全長が2尺以上の大きく反りをつけた刀。●言わずと知れた武士の魂。この太刀の銘が気になるところだ。コレは、この太刀の銘はいったい……追求するのは止めておこう。●価格 6900、攻撃力 32、防御力 0、能力修正 0/0/-1/0。

たまてばこ【玉手箱】［王商店アイテム］

●謎の箱。その昔、海底都市から多量に贈られた物だという。●フタを明けたら中から煙が出てきて……。●宝石などの小物をしまっておくにはピッタリである。（←だから開けるなっつーの）●価格 23000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ダマヌスクスソード［武器］

●ダマヌスク鋼という非常に硬く美しい素材でできた片刃の剣。刀身の表面に水面のような波紋が付いている。●攻撃力は言うことなしだが、読みにくく、覚えにくいところだけがネック。●価格 93000、攻撃力 91、防御力 0、能力修正 2/0/-2/3。

ダメージ［コマンド］

●雑魚ばっかのダンジョンで、余裕ぶっこいてるうちに、気が付くと体力ゲージが減りまくり、赤くなっている。「塵も積もれば山となる」を体感できる瞬間だ。●マップ上を歩くと回復するのが嬉しい。だったらダンジョン内でも回復できるだろうと思っていたら、

た

死んでしまった……。

タワーシールド [防具]

●身体全体を覆わんばかりの巨大な長盾。●大きさから考えると、機動隊の方々が装備しているジュラルミン盾のようなものか。●価格 5200、攻撃力 0、防御力 22、能力修正 0/0/-8/0。

だんきゅう【弾弓】[武器]

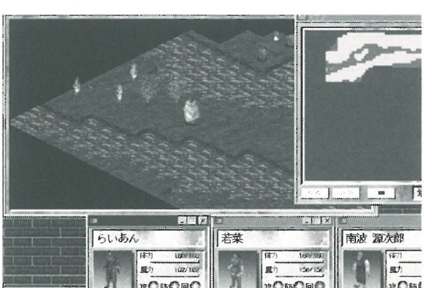
●構造そのものは弓とほぼ同様だが、矢ではなく弾丸を発射するための武器。●ナニ？ってことは、コレは銃器なのか。何とも奇天烈な銃だが、値段、威力共に序盤戦でかなり活躍を期待できる。●価格 2700、攻撃力 23、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

たんさくけつ【探索穴】[王商店アイテム]

●一見しただけでは普通の石だが、磨くと洞窟の中の様子が映し出されるという。●すごく直接的な名前が嫌だが、記憶力に自信のない人にはオススメのアイテム。●気に入らない仲間に向かって投げたり……しないよね。●価格 2800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ダンジョン [コマンド]

●思わせぶりな「小さな宝箱」風障害物に、何人の人がこだわり続けたことか……。●最初は罠に細心の注意を払っていたが、ある程度ＨＰが高くなると、罠の上だろうがなんだろうが、最短距離を突っ切るようになってしまう。●暗いことをいいことに女性キャラを



襲ったりしてはいけません。●雑魚たちも、思わせぶりなシンボルで表示されるのがいい。

ダンジョンレーダー [貴重アイテム]

●鉄でできており、側面の赤いボタンを押すと丸い表面にダンジョン内のすべてが映し出されるという。●高度文明の産物に見えるが、誰が何の目的で作ったかは分からない。●ドラ○ンレーダーに似ているが、ドラ○ンボールには反応しない。●価格 42000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ち

チーズ [シナリオアイテム]

●乳汁を酵素で凝固させ脱水、成形したのち、微生物の作用で醸成させた乳製品。●ネズミの好物として有名。●某アルプスの少女が食べていた穴あきチーズに、ほのかな憧れを持った幼年時代を思い出す一品だ。●価格 500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

チェインメイル [防具]

●小さな金属の輪を鎖のようにつなげた鎧。●初期の装備にはちょうどいい価格と防御力。●価格 5200、攻撃力 0、防御力 34、能力修正 0/0/-6/0。

ちえのはちまき【智恵の鉢巻き】[特殊アイテム]

●さる賢人の衣から剝いだ生地で縫われた発巻き。身につけると知能がアップする。●→アブドゥルバンド。●価格 13400、攻撃力 0、防御力 2、能力修正 0/5/0/0。

ちかろうのつうこうしょう【地下牢の通行証】[道具アイテム]

●地下牢の通行証の偽造品。●地下牢に入る際、必要になるが、他に使い道もなく、売っても二束三文なので、いらなくなったら捨ててしまおう。●あくまで偽造パスなので、見せびらかしたり、上野界隈で人に売りつけた

りしないように。●価格 10、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ちせい【知性】［コマンド］

●キャラの知能を示すパラメータ。●戦闘中、魔法攻撃を行うことで大幅に経験値がアップする。●いくら「知性」が高くても、属性の異なる魔法を使用したら低い効果しか得られない。

ちつじょ【秩序】［コマンド］

●属性の１つ。●世の中のルールに逆らわず、理不尽な行動を控えることで、属性を高めることができる（らしい）。●魔法は単体攻撃と防御系が主体である。

ちのくつ【地の靴】［特殊アイテム］

●柔らかい素材でできた靴。履いていることを忘れるぐらい軽いが、悪に属する魔法防御力は高い。●あまり軽いので、ときどき履くのを忘れる人、続出。●→八尺瓊勾玉。●価格 91000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

ちのほうじゅ【知の宝珠】［貴重アイテム］

●魔術の達人を負かすと手に入る達人の証。使用すると達人の技を発揮することができる。●同様に武術の達人が持つ「武の宝珠」、忍びの達人が持つ「忍の宝珠」の３つがある。●３人の達人は恐ろしく強いので、よほどヒマでもない限り、無理して手に入れる必要はない？●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0

ちみゃくのけん【地脈の剣】［武器］

●大地が割れないようにと地中深く打ち込まれた鉄のかんぬきから作り出された剣。●いかにも風水の匂いがプンプンの武器だ。●クリティカルこそないが、その威力たるや絶大である。●価格 110000、攻撃力 500、防御力 0、能力修正 0/0/-5/0。

チャームタロット［魔法］

●対象者を魅了して、混乱させる魔法を使うことができるカード。使用には知性が 30 以上必要。●キミのその笑顔は、チャームタロット顔負けだね。僕はもう混乱してしまったよ。などとプロポーズするのだろーか、この世界では。●チャーム系の魔法というのは、どうしても会得したい。もちろん現実世界で。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ちゅうようけん【中庸剣】［武器］

●秩序・混沌・善・悪のどの勢力にも属さない中性の力を秘めた剣。●属性を持たないが故に、どの属性に対しても安定したダメージを与えられるはず。●価格 50000、攻撃力 100、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ちょうじん【鳥人】［モンスター］

●→ガルーダ。●ＨＰ 51、攻撃力 25。

ちょうちん【提灯】［道具アイテム］

●→トーチ。●価格 50、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ちょくとう【直刀】［武器］

●刃に反りがない片手用武器。斬って攻撃する。●これはドスだね。さらし姿で装備すればば雰囲気はばっちり。●価格 1700、攻撃力 15、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

つ

つかびと【塚人】［モンスター］

●→ヴァーラータ。●ＨＰ 30、攻撃力 20。

つけものいし【漬物石】［武器］

●ただの石。●前作の化金石をデータコンバートするとこれになる。ただの石でも殴れば痛いぞ。でも攻撃力はミジンコ級。●価格 1、攻撃力 1、防御力 0、能力修正 0/0/0/-20。

ツチノコ［モンスター］

●ビール瓶のような体型をした幻の蛇。●「これでもか！」というくらいに弱い。存在

自体が弱点かも。●生きたまま捕獲すれば賞金として100万円くらい貰えるかも。(←嘘)●HP 40、攻撃力7。

つちのせいじゅ【土の精珠】［魔法］

●土の精霊を封じ込めた珠。持ち主を攻撃しようとしている敵の動きを止めることができる。●→火の精珠。●価格10000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

た

て

てきせんきょう【敵占鏡】［道具アイテム］

●→エネミーサーチマップ。●価格200、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

デスサイズ［武器］

●人体を八つ裂きにするほどの切れ味を誇る大鎌。●死神さんご愛用のアレ。それだけに装備していると心証がわるいかも。●価格59000、攻撃力66、防御力0、能力修正0/0/0/-15。

デスドラゴン［モンスター］

●圧倒的な力を持つ竜族の末裔。●一番のネックが、防御力の高さ。武器による直接攻撃に、攻撃補助の魔法を合わせた集中攻撃で辛抱強く戦うしかない。●一匹だけで登場するのは、正直いって有り難い。●HP 901、攻撃力94。

てだて【手盾】［防具］

●鉄や木で骨組みをし、皮編物を張って漆で固め、彩色を施してある。ほぼ長方形。●→スモールシールド。●価格500、攻撃力0、防御力6、能力修正0/0/-2/0。

てつじゃく【鉄尺】［武器］

●鉄でできた殴打武器に目盛りが入って物差しとしても使える。長さは1～1.5mくらい。●建築現場にゴロゴロ転がってそうな物差しの感覚だね。●価格1700、攻撃力17、防御力0、能力修正0/0/0/0。

てっぺきのおまもり【鉄壁の御守り】［特殊アイテム］

●身につけた者に鉄のごとき強靱な肉体を授ける。身につけると防御力がアップする。●見た目はフーテンの寅さんになる。●価格24500、攻撃力0、防御力10、能力修正0/0/0/0。

デモンズアーマー［防具］

●悪魔の力を封じ込めた鎧。装備すると属性を回復させる力を発揮するといわれている。●最強レベルの防御力を誇る、超貴重アイテム。ただし、どか～んと魅力が下がってしまうのが難点。やっぱり相当、まがまがしいデザインなんだろうなぁ。●価格0、攻撃力0、防御力99、能力修正10/-5/0/-20。

デモンズクロウ［武器］

●悪魔の力を封じ込めた剣。装備すると体力を回復させる力を発揮するといわれている。●名前の割に効果は良心的。威力もそこそこだし、HPの低いキャラに装備させたい。●価格0、攻撃力99、防御力0、能力修正10/-5/0/-20。

デモンズシールド［防具］

●悪魔の力を封じ込めた盾。魔のオーラを発するため、魔物が近づかなくなるといわれている。●デモンズアーマー同様、魅力がガクンと下がってしまうのが難。防御力は文句無しなので、使うべきかどうか、悩んでしまう。●価格0、攻撃力0、防御力44、能力修正10/-5/0/-20。

デモンズヘルム［防具］

●悪魔の力を封じ込めた兜。暗闇でも、辺りを見渡すことができるといわれている。●ダンジョンでは便利だが、これも悪魔アイテムの宿命として魅力激減の悪影響があるアイテム。ダンジョンでのみ装備したい。●価格0、攻撃力0、防御力30、能力修正10/-5/0/-20。

デュラハン［モンスター］

●→スケルトン。●（レン）ＨＰ 224、攻撃力 45、（イル）ＨＰ 264、攻撃力 45。

デュランダーナ［武器］

●遙か彼方の国の英雄が愛用していたといわれる大剣。着れば着るほど切れ味は鋭くなるという。●切れば切るほど、を試そうとすると無差別殺人になる。●価格 49000、攻撃力 68、防御力 0、能力修正 0/0/2/0。

デルピュネ［モンスター］

●上半身は女性だが、下半身は大蛇、頭には髪の毛のかわりに蛇が生えているという伝説の妖怪。●魔法と直接攻撃の両方を使いこなすが、いずれも大して恐くはない。●魔法防御の弱さをつけば、それほど苦労せずに倒せるだろう。●俗に言う『蛇のようなオンナ』って、ストレートすぎたか。●ＨＰ 137、攻撃力 44。

てんかいちぶとうかい【天下一武闘会】［コマンド］

●毎年８月 10 日に開かれる武闘会。開催場所は年ごとに変わる。暦を４で割り、その余りが１ならばイルタール、２ならば竜江、３なら日紫、割り切れればレンシアの、それぞれ首都で行われる。●優勝すると「栄光の盾」などの栄光グッズがもらえる。●一人称が「オラ」の、尻尾のはえた子供に出会ったら速攻で逃げよう。●亀の甲羅を背負った老人にも要注意。●ちなみに剣闘会は、同様の順番で２年ごとの２月８日に開催。

てんこ【天狐】［モンスター］

●→九尾のキツネ。●ＨＰ 491、攻撃力 80。

てんごうへきすいせん【天剛劈水扇】［防具］

●扇状の盾。防御だけでなく扇にもなる一石二鳥の一品。●おまけに箸になったり、刀になったり……って、それは落語の場合か。●価格 4900、攻撃力 2、防御力 11、能力修正 0/0/0/0。

てんせいふだ【転生札】［魔法］

●死者を生き返らせる魔法を使うことができるお札。使用には知性が 85 以上必要。●大切な仲間は埋めちゃわないで、キッチリ生きかえしてあげよう。●そうはいっても、お札は高いし、寺院では余計なアイテムがいるし……。●で、結局埋めちゃうことが多いからあまり購入しないアイテムだったりする。●価格 30000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

てんにょのはごろも【天女の羽衣】［特殊アイテム］

●向こうが透けて見えるほど薄い生地でできている。空中に漂うほど軽い着物。●女性キャラにこれだけを装備させるのも楽しいかも。●価格 18000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/4。

てんのししゃ【天の使者】［モンスター］

●ＨＰ 99999、攻撃力 80。●ある特殊なイベントで登場する。驚異的なＨＰに注目。

と

ど【弩】［武器］

●弓を引くのではなく、引き金を引いて発射させる。弓に比べて遠距離攻撃が可能。●→アーバレスト。●価格 4200、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

といかき【間外】［道具アイテム］

●→クレイキー。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

どうぐ【道具】［コマンド］

●同じ効果のモノでも、国によって名前が違うので、馴れないうちは使用前に確認した方がいいだろう。●所持できる数に限りがあるので、すぐ必要でないモノは「家」に保管しておこう。

どうぐや【道具屋】［コマンド］
●冒険には欠かせない日用品（？）を数々取り揃えたショップ。●あまり高価な品は扱っていないので、盗みに入るには不適当。●1つの冒険が終了したら、1度お店に立ち寄って回復薬や照明器具、鍵などを補充しておこう。

た

とうこう【籐甲】［防具］
●藤を編んで作られた鎧甲。軽量で水にも強い。●案外、防御力はある。籐細工のわりには安い。●籐細工の家具はあんなに高いのに。●価格860、攻撃力0、防御力20、能力修正0/0/-2/0。

どうしたい【動死体】［モンスター］
●→ヴァーラータ。●ＨＰ38、攻撃力11。

とうぞく【盗賊】［モンスター］
●→シーフ。●ＨＰ76、攻撃力19。

とうぞくのてした【盗賊の手下】［モンスター］
●日紫国近辺に登場する盗賊の一味。●集団で襲ってくる敵キャラとしては少々強め。●１人１人の体力があるので、集団攻撃系の魔法を利用して一気に攻めたほうが賢明だろう。●ＨＰ231、攻撃力46。

どうたぬき【胴太貫】［武器］
●剛刀の代名詞的な存在。戦の時に敵の甲冑を貫くことを目的に作られた。●合戦時に刀は最も信頼できる戦友。勝手に命名するのもオツだよね。●価格8400、攻撃力43、防御力0、能力修正0/0/-2/0。

とうちゅうかそう【冬虫夏草】［シナリオアイテム］
●土の中の虫などに寄生する漢方薬の原料などになる菌類。●いくら漢方といっても、このままでは使いようがないので注意。●価格1200、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

トゥハンドソード［武器］
●大型で両刃の両手用剣。刀身が長く重量もかなりある。●→クレイモア。●価格3800、攻撃力45、防御力0、能力修正0/0/-1/0。

どうまる【胴丸】［防具］
●胴を丸く囲み、脇で合わせるように作られた鎧。軽装なため活動の自由がきく。●足軽とかが装備しそう。●価格4400、攻撃力0、防御力30、能力修正0/0/-5/0。

とうろう【灯篭】［道具アイテム］
●→トーチ。●価格50、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

トーチ［道具アイテム］
●照明用のたいまつ。●ランプ、灯篭、提灯など、国によって違うが、どれも照明用のアイテムである。●ダンジョンに入るときは最低でも２つは持っていきたい。「すきま風対策」として。●価格50、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

とおめがね【遠眼鏡】［道具アイテム］
●→エネミーサーチマップ。●価格200、攻撃力０、防御力０、能力修正0/0/0/0。

どくがのまがたま【毒牙の勾玉】［魔法］
●対象者に毒を浴びせる魔法が使える勾玉。使用には知性が40以上必要。●「毒を浴びせる」というと、あんなイメージや、こんなイメージがむくむくと膨らんでくるが、どれもちょっとイヤだな。●価格500、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

どくぎりのまがたま【毒霧の勾玉】［魔法］
●対象者のパーティ全員に毒を浴びせる魔法が使える勾玉。使用には知性が75以上必要。●→毒牙の勾玉。●価格5000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

どくぐも【毒蜘蛛】［モンスター］
●→ジャイアント・スパイダー。●(竜) ＨＰ36、攻撃力７、(日) ＨＰ36、攻撃力４。

とくちょう【特徴】［コマンド］

●「あつい唇」や「長髪」など、相手に悪い印象を与えるようなモノが多い。●プレイヤーの分身でもある主人公キャラが「がに股」だったら、なんとなく嫌である。

とびめだま【飛目玉】［モンスター］
●→アイ・ボール。●ＨＰ 486、攻撃力 79。

ともえへび【巴蛇】［モンスター］
●→アスプ。●（竜）ＨＰ 61、攻撃力 12、（日）ＨＰ 45、攻撃力 7。

トライデント［武器］
●長い柄の先に３本の槍状の歯が付いた槍。元々、魚を捕るために使ったもの。●ときどきサカナ臭いのもあるそうなので、中古品には要注意だね。●価格 3800、攻撃力 43、防御力 0、能力修正 0/0/-3/0。

ドラゴンキラー［武器］
●地上最強の化け物ドラゴンは、この大振りの両刃の剣を持つ者に非常に弱い。●ドラゴンを倒すことは、冒険者としてかなり名誉ある行為。そんな目標も、この刀があれば容易に達成できるだろう。●価格 96000、攻撃力 120、防御力 0、能力修正 10/0/-3/3。

ドラゴンタウロス［モンスター］
●→ガラル。●ＨＰ 111、攻撃力 39。

ドラゴンニュート［モンスター］
●→ガラル。●ＨＰ 107、攻撃力 39。

トラップシースケッチ［道具アイテム］
●罠の位置を知ることができる地図。●腕のいい盗賊がいないパーティはぜひ持っていた方がいい。●いざというとき、「買っときゃ良かった」と何度も後悔させてくれる嫌な（？）アイテムである。●価格 100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

トルプルダガー［武器］
●柄にあるボタンを押すと刀身が３つに分かれる。使いこなすには盗賊並の器用さが必要。●超合金ロボの様に、ボタンを押すと両サイドの刀身が発射する（ウソ）。●価格 57000、攻撃力 32、防御力 0、能力修正 0/0/8/-2。

トレジャーマップ［道具アイテム］
●宝物の位置を知ることができる玉。●リッチーズスケッチ、宝蔵鏡、千里眼など、国によって違うが、どれも宝のありかを示すアイテムである。●貧困にあえぐパーティには欠かせない。でも、お金がなければ、このアイテムも買えない……。●価格 350、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

トロール［モンスター］
●→オーガー。●（レン）ＨＰ 245、攻撃力 50、（イル）ＨＰ 212、攻撃力 51。

どろぼう【泥棒】［モンスター］
●→シーフ。●ＨＰ 56、攻撃力 19。

トロルガントレット［特殊アイテム］
●誰が装備しても不思議とフィットし、さらにトロル並みの怪力を手に入れることができる。●筋力の弱い魔法使い系に装備させるべきか、一点豪華主義で怪力の戦士に装備させるべきか。●価格 19300、攻撃力 0、防御力 8、能力修正 0/0/0/0。

とんじん【豚人】［モンスター］
●→豚男。●ＨＰ 57、攻撃力 12。

な

ナーギ［モンスター］
●→デルビュネ。●ＨＰ 113、攻撃力 30。

ないがま【薙鎌】［武器］
●槍の穂先に鎌をつけ替えたもの。柄の長さは普通の槍よりも長く３ｍくらいある。●腰の曲がったおじいさんが芝を刈るために通販で購入したそうな……（ウソ）。●価格 2000、攻撃力 20、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

ナイトシェイド［モンスター］
●強大な魔力により、精神のみ甦った魔導師の亡霊。●悪と混沌を重んじる憎悪の塊のよ

うな強敵。数々の強力魔法を使いこなす。●実体がない相手だけに物理攻撃の効果は低い。魔法防御を高めておかないと、痛い目に遭う。●ＨＰ 483、攻撃力 46。

ナイフ【ナイフ】［武器］

●鋭く研ぎ済まされた小刀。●鉛筆を削るも良し、調理器具にするも良し。何とも便利なアイテム、それがナイフである。●価格 210、攻撃力 4、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ナイフシールド［防具］

●見た目はラウンドシールドだが、ボタンを押すと刃が飛び出し、攻撃にも使える。●→ラウンドシールド。●価格 32000、攻撃力 5、防御力 28、能力修正 0/0/0/7。

ながえやり【長柄槍】［武器］

●柄の部分が極端に長い槍。戦場では効果てき面。●古代ローマ帝国が考案した 6 m くらいの槍のことか。真偽のほどは不明だが、確かに序盤戦では役に立ちそう。●価格 3600、攻撃力28、防御力0、能力修正0/0/-3/0。

なきおんな【泣き女】［モンスター］

●→クアード・エチムミ。●ＨＰ 57、攻撃力 19。

なぎなた【なぎなた】［武器］

●長い柄の先端に反りのついた刀を付属させた長柄の武器。●なぎなたは古来より「日出ずる国」の代表的な武器であり、戦国時代の女性や巫女御用達の代物。あぁ、闘う女性の飛び散る汗ってス・テ・キ。●価格 6700、攻撃力 42、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

ナックル［武器］

●己の拳にはめてパンチ力を増大させるための戦闘補助の道具。●低価格で威力も低い。序盤でしか通用しないので、時期を見計らって買い換えるのが得策。●価格 380、攻撃力 8、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ななつさやのたち【七支刀】［武器］

●刀身の左右に 3 本ずつ交互に枝刃のついた一風変わった剣。異文化が交じりあった結果、生まれたという。●奈良の石上神宮に同名の剣あり。銘文つきの逸品だ。●価格 83000、攻撃力100、防御力0、能力修正0/0/-4/3。

ナハコトボルド［モンスター］

●→インプ。●ＨＰ 57、攻撃力 12。

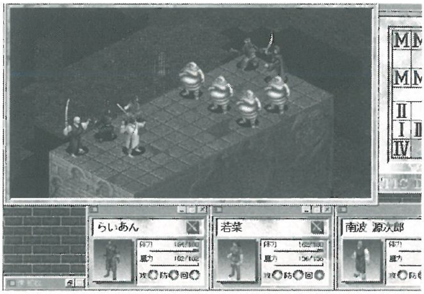
ナラシンハ［モンスター］

●ライオン男。昔、「怪傑ライオン丸」という特撮があったが、あんな感じの怪物だ。●ＨＰ 76、攻撃力 12。

に

にくじん【肉人】［モンスター］

●→太歳。●ＨＰ 527、攻撃力 1。



にげる【逃げる】［コマンド］

●戦闘時、敵と戦わず、速やかに脱出するためのコマンド。●仲間の信頼を失おうが、弱虫呼ばわりされようが、無理して死んでしまうより、はるかに賢い選択である（と思う）。●逃げるときは一応、前もって仲間にも声をかけておくように！

にょいぼう【如意棒】［武器］

●古くから伝わる伝説の武器をモチーフに造られたもの。念じると長さが変化する。●槍系の中でもトップクラスの射程距離を誇るコレはなかなか使える。ロングレンジで敵を攻撃するのだ。●価格 88000、攻撃力 88、防御力 0、能力修正 0/0/7/0。

にんじゃ【忍者】［モンスター］

●→アサシン。●ＨＰ 61、攻撃力 84。

にんじゃとう【忍者刀】［武器］

●軽量で刀身が短い、忍者が使用する刀。●値段のランクからいって、コレはなかなか使える武器だ。が、同ランクに「刀」もあるので、ここは趣向が分かれるところ。●価格3800、攻撃力 13、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ね

ネクロゾーン［モンスター］

●→ガルム。●ＨＰ 555、攻撃力 76。

ネクロマンサー［モンスター］

●数々の魔法を駆使する死霊使い。●攻撃・防御ともバランスがよく、攻めにくいタイプに見えるが、所詮は魔法使い。体力と防御力の弱さは隠しようがない。●魔法防御を重視した装備で戦いに臨みたい。●ＨＰ 322、攻撃力 95。

ねこまた【猫叉】［モンスター］

●要するに化け猫のこと。●行灯の灯を舐めたりするらしい。●ＨＰ 113、攻撃力 12。

ねんえきしつ【粘液質】［モンスター］

●→ウーズ。●ＨＰ 25、攻撃力 20。

ねんえきじゅう【粘液獣】［モンスター］

●→ウーズ。●ＨＰ 16、攻撃力 5。

ねんれい【年齢】［コマンド］

●意気込んでスカウトした女性キャラが、よく見たら実は 80 代のお婆ちゃんだったりすると、かなり哀しい。● 20 代後半になると男性、女性ともに子供ができにくくなるので、子作りは若いうちにした方がいい。

の

のうめん【能面】［シナリオアイテム］

●この地方の古典芸能のひとつである能を演じるときに演者が顔につけるお面。●顔につけたら取れなくなりそうで怖い。●一体、誰をモデルにお面を作ったのか知りたい。一応、昔の美人らしいが……。●価格 1500、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 0/0/0/0。

ノーライフ・キング［モンスター］

●→ナイトシェイド。●ＨＰ484、攻撃力51。

ノズチ［モンスター］

●→ツチノコ。●ＨＰ 44、攻撃力 7。

のろいのきくにんぎょう【呪いの菊人形】［シナリオアイテム］

●この地方に古くから伝わる伝統工芸品。中には髪の毛が伸びるものもあるという。●持っているだけで人格を疑われそうだ。たとえ依頼でも嫌だな。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

は

パーカッションガン［武器］

●豪華な装飾が施されたダブルアクション式のリボルバーガン。●発砲すると愉快なメロディーが……するかもしれない。●値段もさることながら、威力も絶大。●価格 80000、攻撃力 320、防御力 0、能力修正 0/0/0/10。

バーゴネット［防具］

●ひさしと頰当てのついた兜。顔の前面だけが露出している。●中世の代表的な兜のひとつ。顔が出ている分、かなり間抜けなイメージのする兜。●価格 820、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 0/0/−2/0。

バーサーカ［モンスター］

●見る者全てに襲いかかる狂人。●攻撃力は大したことないが、体力・防御力に優れる。焦らずじっくりと攻めれば楽勝だ。●魔法防御が無いに等しいので、知力の弱いキャラの経験値稼ぎにピッタリかも。●（レン）ＨＰ 156、攻撃力35、（イル）ＨＰ155、攻撃力35。

バーサークヘル［防具］

●この兜を身につけたものは戦いを挑みたくなるらしい。なぜか鍛え抜かれた戦士にしかその効果は表れないらしい。●そんな効果なんてなくたって、きっとこの世界の人々はいつも戦いを挑み続けているような気がするが、どうか？●価格 54000、攻撃力 0、防御力 19、能力修正 10/−15/5/−8。

パーティ [コマンド]

●あるキャラとは友情を育み、あるキャラは単なる消耗品。そしてあるキャラは生涯の伴侶に……。パーティ内でのそれぞれのキャラの存在価値は、ゲームを進めるうちにかなりはっきりしてくる（オレだけか？）。●人数は多くても儲からないし、少ないと死ぬし。というのが初期の悩み。慣れてくれば仲間は皆、金ヅルに見えてくるって。●質より量から、少数精鋭へと移行するのが普通だろう。

ハードレザーアーマー [防具]

●煮込んで強度を上げた革で編まれた皮革製鎧。●食糧難の時はそのまま食えば携帯食料にもなります（ウソ）。●価格 1200、攻撃力 0、防御力 24、能力修正 0/0/−3/0。

ハーピー [モンスター]

●→ガルーダ。●ＨＰ 67、攻撃力 25。

はい【灰】 [シナリオアイテム]

●灰。どのようなアイテムであったのか区別できない。●インドあたりの某・超能力者が手の平から出すアレではない。●許可なく海なんかにバラまいたりしないように！●価格 5、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

パイク [武器]

●当初、対騎兵用に開発された極端に長い柄を持つ槍。●ロングレンジの武器なので、ＨＰの低いキャラに装備させたい。●価格 1200、攻撃力 23、防御力 0、能力修正 0/0/−3/0。

パイソン [モンスター]

●→アスプ。●ＨＰ 52、攻撃力 7。

ハイドアーマー [防具]

●動物の毛皮をなめしたもの。相手を威嚇したり防寒としての役割も果たす。●相手を威嚇できるところあたりから察するに、きっと虎革だったりするのだろう。●価格 1100、攻撃力 0、防御力 20、能力修正 0/0/−1/0。

バイドゥラーク [モンスター]

●悪魔の四天王を影で操る最強の悪魔。●「ルナドン」の世界でも最強の攻撃力と防御力を誇る。●補助魔法をフルに活用して正攻法で戦うのが手か？　また、成功確率 50％の魔法に賭けるか？●ＨＰ 1999、攻撃力 122。

ハイパワータロット [魔法]

●対象者の攻撃力を上昇させる魔法を使うことができるカード。使用には知性が 40 以上必要。●文字どおりのハイパワーで、敵をひねりつぶしてしまおう。●価格 500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

はがんきゃく【破岩脚】 [王商店アイテム]

●鏡のように表面を丹念に磨き込んだすね当て。その威力は一蹴りで巨大な岩をも吹き飛ばすほど。●全身凶器と呼ばれたい冒険者に人気の超レアアイテム。●「キャ○テン翼」に登場する日○小次郎も愛用してるとか、してないとか。●価格 35000、攻撃力 8、防御力 12、能力修正 0/0/−1/2。

バグベア [モンスター]

●→オーク。●ＨＰ 55、攻撃力 7。

ばしょうせん【芭蕉扇】 [シナリオアイテム]

●ひとあおぎで嵐のような大風を起こすことのできる扇。●戦闘時に使えないのが残念。●暑がりの人には絶対に触らせない方がいい。●価格 2900、攻撃力 0、防御力 40、能力修正 0/0/0/0。

パタ [武器]

●手首の動きが制限されるため、使い方にコツが必要。●よく腕を失った海賊が装着して

そうな武器。杖としても代用できるかも（できないって）。●扱いの難しそうな武器なので、使いこなすにはある程度の器用さが必要(かもしれない)。●価格 2400、攻撃力 14、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

バックラー［防具］

●剣による攻撃を受け止めるための小型盾。●ナベブタ。●→スモールシールド。●価格 320、攻撃力 0、防御力 3、能力修正 0/0/-1/0。

バット［モンスター］

●→コウモリ。●(レン) ＨＰ 25、攻撃力 2、(イル) ＨＰ 31、攻撃力 2。

バトルアックス［武器］

●柄と柄頭からなる戦闘用の斧。●装甲の厚い兜や鎧ごと破壊するヘヴィな武器。●ファンタジー系小説では戦斧として紹介されるケースが多い。●価格 3700、攻撃力 72、防御力 0、能力修正 0/0/-4/0。

はなしかける【話しかける】［コマンド］

●パーティの仲間と会話をするためのコマンド。●コミュニケーションを図るつもりが、「あんたと話すことはない」なんて言われて哀しくなったりすることも……。●つい女性キャラとばかりハナシをしてしまうのはオレだけか？

はなたかてんぐ【鼻高天狗】［モンスター］

●→悪天狗。●ＨＰ 212、攻撃力 57。

バニッシュクリスタル［魔法］

●戦闘を離脱する、あるいはダンジョンから脱出する魔法が使える水晶。使用には知性が 85 以上必要。●別名・脱出カプセル。もしもの時の保険のようなクリスタルだが、知性が高くないと使いこなせないため、宝の持ち腐れになりやすい。●価格 30000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

はらあて【腹当】［防具］

●軽くて動きやすいため、服の下に護身用に装備しておくこともできる。●赤く塗ると、剣術の腕が上がりそうな気がする。真空切りとか使えるかも知れないぞ（いくらなんでも古すぎるか）。●価格 2700、攻撃力 0、防御力 36、能力修正 0/0/-3/0。

パルチザン［武器］

●左右対称の小型の突起をつけた幅の広い両刃の槍。●→パイク。●価格 4200、攻撃力 35、防御力 0、能力修正 0/0/-3/0。

バルディッシュ［武器］

●三日月型の巨大な刃が目を引くポールアックス。●→ポールアックス。●価格 5100、攻撃力 54、防御力 0、能力修正 0/0/-3/0。

ハルバード［武器］

●多様な攻撃が可能であると同時に、敵の攻撃も阻止できる長柄槍。●ファンタジー系小説などの表現上では斧槍と紹介されるケースが多い。●城を警護する衛兵がよく持っている武器として有名である。●価格 6400、攻撃力 70、防御力 0、能力修正 0/0/-4/0。

パワーグローブ［特殊アイテム］

●属性を帯びた手袋。身につけると筋力がアップする。●これさえあれば、身ぶり手振りでファミコンソフトが操作できる……というのはヤバいネタかな。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 5/0/0/0。

パワーブレスレット［特殊アイテム］

●力を呼び起こす腕輪。身につけると筋力がアップする。●一時、はやったパワーリストみたいなものか。ブー○ランフックとか（←全然違うって）。●価格 19400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 10/0/0/0。

バン［モンスター］

●→ガラル。●ＨＰ 110、攻撃力 46。

はん【幡】［武器］

●先端の鳥の形をした部分で打撃し、反対側のフォーク部分で刺すこともできる。●こん

な武器を持った悪魔がいた筈だ。悪魔崇拝キャラにはうってつけの武器だ。●価格 400、攻撃力 8、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

はんごんか【反魂香】［イベントアイテム］

●→オシリスストーン。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

バンシー［モンスター］

●→クアード・エチムミ。●ＨＰ 56、攻撃力 11。

はんにゃのめん【般若の面】［防具］

●能などで使われる角を生やした鬼女の面。●ひとぉ一つ、人世のの生き血をすすり。●ふたぁ〜つ、不埒な悪行三昧。●みぃ一っつ、醜い浮き世の鬼を退治てくれよ……。●などと、いいながら攻撃したくなる。●価格 3900、攻撃力 0、防御力 6、能力修正 0/0/-4/0。

ばんのうかぎ【万能鍵】［道具アイテム］

●→クレイキー。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

はんふ【板斧】［武器］

●一般的な戦闘用の斧。片手で使用でき、叩き斬る要領で使う。●俗称マサカリ。金太郎さんご愛用のアレ。●湖のそばに潜む殺人鬼もご愛用。●価格 7300、攻撃力 108、防御力 0、能力修正 0/0/-5/0。

ひ

ビアドソード［武器］

●巨人のヒゲを加工して刀身にした剣。軽量でしかも攻撃力に優れている。●いわゆる蛇行剣と呼ばれるモノで、形状はグラディウスによく似ている。●刀身の色がまるで酒気を帯びた様に真っ赤だ。それだけにびあ（ビア）ドソード（？）。●価格 36000、攻撃力 12、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ヒーターシールド［防具］

●表面に識別用の模様が描かれた騎士愛用の盾。●→スモールシールド。●価格 1200、攻撃力 0、防御力 8、能力修正 0/0/-4/0。

ヒーリングジェイド［王商店アイテム］

●加工されていない紫色の宝石。身につけるだけでケガの回復が早くなったり、傷口が塞がったりする。●絶対に手に入れておきたいアイテムのひとつ。さがしてみよう。●アメ玉と間違えて子供に与えないように注意。●価格 48000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/1。

ヒールポーション［道具アイテム］

●→強壮丸。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ひこう【皮甲】［防具］

●革製の鎧甲。金属製のものよりも軽くて動きやすい。●三国志の方々が着ているアレをイメージしてもらえばわかりやすい。●価格 3800、攻撃力 0、防御力 26、能力修正 0/0/-2/0。

ひごゆみ【弓胎弓】［武器］

●竹ひごと竹を張り合わせた弓。反発力が高く遠くまで矢を飛ばすことができる。●→ロングボウ。●価格 3800、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ひし【日紫】［コマンド］

●「ルナドン」の世界に登場する４大国家の１つ。●国民の服装、名前、生活様式などを見ると、昔の日本を連想させるモノが数多く、割と感情移入がしやすい。●思わず「天下の副将軍・水○黄門」などと名付けないように。

ひしさんぞく【日紫山賊】［モンスター］

●→イルタール山賊。●ＨＰ231、攻撃力46。

ひしハンター【日紫ハンター】［モンスター］

●→イルタールハンター。●ＨＰ 231、攻撃力 46。

ひしょうがん【飛翔眼】［モンスター］

●→アイ・ボール。●ＨＰ 418、攻撃力 70。

ひしょうき【飛翔鬼】［モンスター］
●→インプ。●ＨＰ 60、攻撃力 16。

ひしょうじょ【飛翔女】［モンスター］
●→ガルーダ。●ＨＰ 63、攻撃力 31。

ひっかさ【筆架叉】［武器］
●柄の部分から３つに分かれた棒状の護身用の武器。●価格 2100、攻撃力 17、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

びっくりばこ【びっくり箱】［モンスター］
●一見、宝箱によく似たモンスター。気付かずに近づいた冒険者に襲いかかる。●攻撃力・防御力ともに平凡で、魔法も使わない。●冒険馴れしたパーティなら簡単に打ち崩すことができるだろう。●ＨＰ 102、攻撃力 12。

びてきくびかがり【美的首飾】［特殊アイテム］
●いにしえの麗人も愛用したという首飾り。身につけると魅力がアップする。●由緒正しき装飾品のわりに値段は安く、お買い得感アリ。プレゼント候補のアイテムと言えそう。●価格 8400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/8。

ひとだま【人魂】［モンスター］
●→イグニスファタス。●(日) ＨＰ 72、攻撃力 22。

ヒドラ［モンスター］
●８つの頭を持つ巨大な蛇。●国・地域によって呼び名が異なるが、いずれも強敵であることに間違いはない。●直接攻撃に加え、強力な攻撃魔法も頻繁に使ってくるので、万全の体勢で戦いを挑みたい。●ＨＰ 502、攻撃力 92。

ひなわじゅう【火縄銃】［武器］
●西洋のマスケット銃を元に作られた火縄点火式小銃。●別名、種子島か？その昔、尾張の織田信長が甲斐の武田勢を打ち破った時の銃がまさにコレ。●価格 25000、攻撃力 140、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ひのえんま【飛緑魔】［モンスター］
●→クアード・エチムミ。●緑魔子とは関係ない。どちらもコワいけどね……。●ＨＰ 42、攻撃力 11。

ひのかぶと【火の兜】［防具］
●額の部分に炎の模様が彫り込まれた兜。その炎は混沌をすべて焼き尽くすものだという。●防御力そのものは皆無。あまりにも俗っぽくなっちゃった場合には被ってみるといい。●価格 92000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

ひのせいじゅ【火の精珠】［魔法］
●火の精霊を封じ込めた珠。対象者を燃やし尽くすことができる。●知性云々をいわないところが精珠のいいところ。筋肉野郎でも魔法がガンガン使えるのはとてもキモチいい。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ヒヒイロカネのけん【ヒヒイロカネの剣】［武器］
●ヒヒイロカネという不思議な素材でできた剣。叩いても熱しても変形しない。●一歩間違えれば、「ヒビ入れるかね？」と聞こえそうな頼りない素材名だが……●価格 48000、攻撃力 20、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

びんしょう【敏捷】［コマンド］
●全パラメータ中、最も重要とされる能力である。●攻撃回数や次ターンまでの待ち時間、敵の攻撃の回避率などに大きく影響するので、徹底的に鍛えておきたい。

ひんそうないえ【貧相な家】［コマンド］
●「貧相な」という形容詞を付けられると、どうにも買う気が失せる。住めば都なのだろうが、やっぱり嫌。●「傘張り」とか「造花造り」なんていう内職コマンドが出てきそうなのはイメージが貧困だからだろうか？

ふ

ファイアフライライト［妖精アイテム］

●蛍の発光源を応用して妖精たちが作り上げた証明器具。中には何回も使用できる者もあるといわれる。●ほたーるのひかーりまどのゆ～き～、という歌を思い出してしまった。●価格1000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

ファイヤータロット［魔法］

●敵全員に炎によるダメージを与えることができるカード。使用には知性が50以上必要。●タロットは、主に炎系の魔法を使うときに用いることが多い。見た目も派手で、豪快な魔法だ。●価格1000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

ファイアヤーワンド［武器］

●炎熱の地で長年、生き長らえた老木から切り出して作られた炎の属性を持つ杖。●キャンプに行った時、火を起こすのに便利そう。●しかし、これを武器として持つには素手ではあまりにも危険ですな。●価格53000、攻撃力30、防御力0、能力修正0/3/0/0。

ファルキーズホーンド［武器］

●２本の黒山羊の角を異なる方向に向けて組み合わせた武器。角の先には鉄製のスパイクがついている。●実際には、チベットに伝わる遊牧騎馬民族の武器。●クリティカルは少ないが、この価格で威力が高いのは魅力。●価格49000、攻撃力80、防御力0、能力修正4/0/-6/0。

ファントム［モンスター］

●→ゴースト。●（レン）ＨＰ119、攻撃力22、（イル）ＨＰ116、攻撃力22。

フイシモン［モンスター］

●→ゴースト。●（竜）ＨＰ118、攻撃力28、（日）ＨＰ101、攻撃力25。

フェアリーコール［妖精アイテム］

●慣らすと妖精たちが現れる。妖精たちは呼び出してくれたお礼にパーティ全員の体力を回復させる。●お礼、というのがいいね。ご厚意には甘えるようにしたい。●価格1500、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

フェアリーのはねかざり【フェアリーの羽飾り】［妖精アイテム］

●フェアリーが自分の羽を美しく見せるときに使う。フェアリー以外の者が持つと、精気が満ちてくる。●肉体疲労時の栄養補給に。リ○ビタ○Ｄみたいだな。●価格62000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/2/3。

フェイスガード［防具］

●顔面を攻撃から守る面類。●「影の軍団」で千葉真一演じる服部半蔵がこんなの付けてたな。●価格480、攻撃力0、防御力3、能力修正0/0/-1/0。

フォーシャール［武器］

●刃の先が細長く、突くことも可能な長柄武器の一種。●→グレイブ●価格5800、攻撃力54、防御力0、能力修正0/0/-4/0。

フォーメーション［コマンド］

●防御力やＨＰの高いキャラを最前列に、ＨＰの低めの魔法系キャラを後方支援に配置するのが普通。●気が付くと、ＨＰが少なく、高額なアイテムを多数持つ魔術師が最前列にいることが多くなってたりして。属性、悪だしぃ。

フォロアサーチ［モンスター］

●メカメカしい外観のナゾの物体。悪魔の使いらしい。●攻撃力・体力・防御力ともに中堅クラスとしては平凡。決して手強い相手とはいえない。●全ての属性魔法に対し、10％無効化の耐性があるが、10％だけに気にする必要もないだろう。●ＨＰ90、攻撃力38。

ぶきや【武器屋】［コマンド］
●戦闘には絶対に欠かせない武器の数々を扱っているショップ。●武器の売買より、装備している武器の強化で利用することが多いかもしれない。●「盗んだら、その場で売る」を繰り返すと一気に大金持ちになれるぞ！（←犯罪だって）

ふくりきたん【復力丹】［道具アイテム］
●→強壮丸。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ぶしんのてんがい【武神の天蓋】［特殊アイテム］
●被ると武の神の力が宿るといわれている編み笠。●虚無僧というか、覆面レスラー・エルサント（正体は神父）というか、パーマンのヘルメットというか……。●価格 38200、攻撃力 0、防御力 4、能力修正 15/0/-5/-10。

ぶたおとこ【豚男】［モンスター］
●なんだとぉ！　え、オレのことじゃない？ははは……ダイエットしよう……。●ＨＰ 55、攻撃力 7。

ふどうのまがたま【不動の勾玉】［魔法］
●対象者を麻痺させる魔法が使える勾玉。使用には知性が 50 以上必要。●麻痺させていたぶり殺すのは善玉のやることではない。善の属性を高めたいときには使わない方がいいようなイメージがあるね。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ぶのほうじゅ【武の宝珠】［貴重アイテム］
●→知の宝珠。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ブライダルブーケ［シナリオアイテム］
●花嫁が投げたものを手にすると、その人が次の花嫁になれるという花束。●どんな経路で入手したところで、魅力の低い人は一生結婚できないだろう。●価格 800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/4。

フライングクリスタル［魔法］
●対象者を宙に浮かせる魔法が使える水晶。使用には知性が 70 以上必要。●人類の永遠の束縛者、重力と手を切ることのできるクリスタル。これで人体浮遊手品も思いのまま。●価格 3000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

プラズマガン［武器］
●レバーを引くと先端から何でも焼いてしまう怪光線を発する。●「ス〇ー・ウォーズ」御用達。これで撃たれると、きっと痛いってもんじゃないだろうね。●価格 140000、攻撃力 50、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

フランキスカ［武器］
●斧の身の部分が全体的に緩やかな曲線を描いている投げ斧の一種。●ネイティヴアメリカンのトマホーク（かな？）。●しかし、投げるのはいいんだけど、果たして戻ってくるのだろうか……一抹の不安は残るが、低価格に対し威力が高いのは結構魅力的なモノがある。●価格 3900、攻撃力 75、防御力 0、能力修正 0/0/-1/0。

ブランディストック［武器］
●１ｍ程の木製の棒の中に細い刃が仕込まれており、相手に振り出すようみして使用する。●いわゆる仕込み杖。アサシン御用達の代物なので、コレを装備すると気分はもう一端の忍者だね。●価格 52000、攻撃力 72、防御力 0、能力修正 0/0/-4/-2。

フランベルジュ［武器］
●波状の切刃を持つ両手用の刀剣。●→クレイモア。●価格 6400、攻撃力 64、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

ブリッツソード［武器］
●伝説の大盗賊が愛用していたという剣。これを身につけた者は、相手の動きが止まって見えるという。●鉄板焼ができそうなくらい

幅の広い刃だ。中華包丁のかわりになりそう。●最速の剣だが、見た目がねぇ。脳味噌までマッチョなキャラには持ってこいの得物だね。●価格 12000、攻撃力 10、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

フリントロックガン [武器]

●引き金を引くとフリントが当り金をこすった時の火花で着火する仕組みの火打ち石式銃。●とにかく強力な破壊力を誇る。ゲーム開始直後に、偶然入手（持っていた仲間が死んだため）したら、その後は何の苦労もなく戦闘をこなせたほど。こりゃあ、オススメのアイテムですぜ。●価格 82000、攻撃力 210、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ブルードラゴン [モンスター]

●→デスドラゴン。●ＨＰ 607、攻撃力 88。

ふるびたランプ【古びたランプ】 [シナリオアイテム]

●わけありげな古いランプ。●振っても擦ってもランプの精は出てこない。だからってお茶なんか飲まないように。●価格 1900、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

フルヘルム [防具]

●敵の攻撃から頭全体を防御する兜。●防御力の面ではいいのだが、見た目がアヤシイ。「スターウォーズ」のボバヘッドに似ている。●価格 4100、攻撃力 0、防御力 12、能力修正 0/0/-7/0。

フレアアックス [武器]

●柄と刀身に美しい炎の模様が彫り込まれた戦斧。ある命令を唱えると先端から炎を吹き出し敵を燃やし尽くす。●頼るは己の肉体のみ……という肉弾戦指向のプレイヤーも時にはマジックアイテムが必要なのがＲＰＧの常というもの。そういうユーザーにはオススメの武器。●価格 81000、攻撃力 180、防御力 0、能力修正 5/0/-20/0。

フレイムアンカー [武器]

●本来は鉄球の部分が錨の形に細工されたフレイル。命令をするだけで錨の部分が炎を上げて燃え上がる。●典型的なファイア・ウェポン。魔法を修得しなくても、その支援効果を得られるのでお得である。●→フレイル。●価格 98000、攻撃力 150、防御力 0、能力修正 0/0/-5/0。

フレイムタロット [魔法]

●敵のいる位置すべてにダメージを与える巨大な火柱を呼び出せるカード。使用には知性が 60 以上必要。●→ファイアータロット。●価格 3000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

フレイル [武器]

●柄と鉄球を鎖でつなぎ合わせた打撃用武器。●値段に見合った無難な武器。●ＳＭチックな武器なので、その気のある人は是非一度お試しあれ。●価格 3800、攻撃力 27、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

プレートコート [防具]

●２枚の革の間に金属板を挟み込んだコート状の鎧。●重いのが難点。普通のコートのように優雅には着こなせまい。●価格 4200、攻撃力 0、防御力 30、能力修正 0/0/-7/0。

ブレードソード [武器]

●刃の部分が広く切るのに適している。刃の長さも 80 cm くらいと初心者にも使いやすい。●この武器が、全てのＲＰＧにおける最もポピュラーな剣であることは言うまでもない。●冒険者の基本となる武器なので序盤戦は役に立ちそう。●価格 2200、攻撃力 21、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

プレートメイル [防具]

●金属板で作られた全身防御用の鎧。●とにかく動きにくさはずば抜けており、よほど俊敏度の高いキャラでなくてはマイナス面も出

てきてしまうだろう。●価格 12000、攻撃力 0、防御力 50、能力修正 0/0/-18/0。

ブレストアーマー [防具]

●胸の部分を包み込む金属の鎧。胸部だけの鎧のため、そのほかの部分の防御力は低い。●ファンタジー系のコスチュームでありがちな「腹出しルック」というやつだ。女性キャラは防御効果など無視でこういうのを着てもらうことになるのが必然か。●価格 7700、攻撃力 0、防御力 42、能力修正 0/0/-9/0。

プレタ [モンスター]

●→オーク。●ＨＰ 63、攻撃力 9。

フレッシュゴーレム [モンスター]

●→アイアンゴーレム。●ＨＰ 223、攻撃力 35。

プロテクトリング [特殊アイテム]

●防御力を呼び覚ます指輪。身につけると防御力がアップする。●この世界にはさまざまな能力を秘めた指輪が存在するが、どうして併用できないのだろうか。りえママとか、有閑マダムのように指という指にビッシリと装備すると豪華だと思うのだが。●価格 8000、攻撃力 0、防御力 6、能力修正 0/0/0/0。

ブロンズぞう【ブロンズ像】 [シナリオアイテム]

●ブロンズ製の像。モデルは不明。●誰だか分からない銅像にしては高すぎる気が……。●とりあえず落書きなどしないように。●価格 4000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

へ

ペガサスのつばさ【ペガサスの翼】 [妖精アイテム]

●これを握り締め呪文を唱えると、瞬時にダンジョンの入り口まで連れ出してくれるという。●これを持っていても、呪文を知らなければ無用の長物。●ちなみに呪文は、「じゅげむじゅげむごこうのすりきれ……（以下略）」●価格 3400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ヘカトンケイル [モンスター]

●→オーガー。●（レン）ＨＰ 381、攻撃力 61、（イル）ＨＰ 349、攻撃力 59。

ベドウィンサイフ [武器]

●砂漠の民が好んで用いる刀身に反りのある蛮刀。●基本的に湾曲の武器が砂漠の民に重宝がられている理由として、誰も頑強な鉄鎧を着用せず、ナメした革鎧を着用するところにある。そのため、叩き切ることを目的とするような重量級のトゥーハンド等は求められず、素早く切りつけられる片手用武器が主流となったのだ。●まぁ、誰も好んで熱砂の上を鉄鎧で動きたくはないだろう。●価格 64000、攻撃力78、防御力0、能力修正0/0/8/0。

へび【蛇】 [モンスター]

●→アスプ。●（竜）ＨＰ 41、攻撃力、（日）ＨＰ 37、攻撃力 26。

へびつかいのふえ【蛇使いの笛】 [シナリオアイテム]

●コブラ使いが使う蛇笛。●どことなくコブラに似た形状をしている。●コレで箱を叩いて「レッドスネーク、カモ～ン！」と呪文を唱えると……!?●価格 600、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ベヒモス [モンスター]

●土の属性を司る精霊。●攻撃力・防御力ともに４人の精霊のなかでは最も優れている。攻撃魔法も強力なので、それなりの実力がないとまず勝てないだろう。●「善」の属性魔法が数少ない弱点である。●ＨＰ 613、攻撃力 83。

ベヒモスシェル [防具]

●大地の精霊ベヒモスの皮を使って造られた

鎧。この世に存在するどんな鉱物よりも硬いという。●強度、軽さ、価格などを総合すると、かなりいいバランスを持つ。妖精界で入手できるので、是非とも買っておきたい装備だ。●価格43000、攻撃力0、防御力50、能力修正0/0/-1/-2。

ヘルハウンド［モンスター］

●→ガルム。●HP 681、攻撃力69。

ヘルフレイムタロット［魔法］

●自分以外の敵。味方を問わない相手全員に大ダメージを与える火炎龍を召還するカード。使用には知性が85以上必要。●阿鼻叫喚の地獄絵図が、あっという間に完成、というおそろしいタロット。無差別攻撃はなぁ……。●→ファイアータロット。●価格30000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

べん【鞭】［武器］

●青銅を資材とする金属製の棒。重さを利用して打撃によりダメージを与える。●ムチというと、女王様やイン○ィ・○ョーンズが愛用している紐状のものを思い浮かべるが、ここではただの金属棒を指す。●警棒のようなものだな。●価格4200、攻撃力28、防御力2、能力修正0/0/0/0。

へんこんのまがたま【変魂の勾玉】［魔法］

●対象者と術者の体力を交換してしまう魔法が使用できる勾玉。使用するのに知性が60以上必要。●相手が弱いのに、間違えて使っちゃったら……。合掌。●価格2000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

ほ

ホイールロックガン［武器］

●マッチロックガンに比べて発射効率が高い歯車式銃。●→マッチロックガン。●価格24000、攻撃力172、防御力0、能力修正0/0/0/0。

ポイズンアックス［武器］

●柄の部分に人の背骨を彫り込んだ斧。刃の表面に毒を含む緑色の液体が浮き上がる。●毒は強敵と対峙した時に高い効果を上げることは言うまでもない。●特に対ドラゴンとかね。●価格52000、攻撃力52、防御力0、能力修正0/0/-3/0。

ポイゾネス・スパイダー［モンスター］

●→ジャイアント・スパイダー。●(レン) HP38、攻撃力4、(イル) HP70、攻撃力4。

ぼうぎょ【防御】［コマンド］

●戦闘中、敵の攻撃から身を守るためのコマンド。●「防御」中は守りに徹しているので、攻撃ができない。つまり、やられっぱなしのカッコ悪い状態になる。

ほうきょき【宝虚鬼】［モンスター］

●→びっくり箱。●HP 123、攻撃力17。

ぼうけんしゃ【冒険者】［コマンド］

●自らの身の危険を顧みず、様々な冒険を繰り返す人のこと。●「ルナドン」の世界では、住人の大半が冒険者ではないか、と思うくらい多くの冒険者たちが登場する。●「引退」コマンドを実行すれば、冒険から足を洗うこともできるが、引退式はない。したがって「ルナドンは永遠に不滅です！」てな名ゼリフを残すことはできない。

ほうしゅじん【宝守人】［モンスター］

●→インプ。●HP 76、攻撃力24。

ほうぞうきょう【宝蔵鏡】［道具アイテム］

●→トレジャーマップ。●価格350、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

ほうてんげき【方天戟】［武器］

●穂先が槍のように尖り、その左右に三日月状の刃がついた長兵器。●三国志シリーズのひとつ。射程は弓と等しいほど長いので、使い勝手はよさそう。●価格4000、攻撃力46、防御力0、能力修正0/0/-3/0。

ぼうひや【棒火矢】［武器］

●大きな筒を用いて、焼夷弾を発射する武器。●→抱大筒。●価格 82000、攻撃力 240、防御力 0、能力修正 0/0/-10/0。

ほうらいさんのいし【蓬莱山の石】［シナリオアイテム］

●仙人が住み、不老不死の地とされる霊山の石。●日本が伝説の不老島といわれた時代もあった。それを信じてかの楊貴妃も来日したとか。●価格 3500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ほうりきたん【法力丹】［道具アイテム］

●→養魔丸。●価格 300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ボーパルソード［武器］

●たいへん使いやすく、クリティカル率が高い暗殺用の剣。●一流アサシンを目指すプレイヤーには必需品であろう武器。●しかし暗殺に情熱を傾け過ぎるとかなりヤバイ人種になりかねないので要注意。●価格 45000、攻撃力 32、防御力 0、能力修正 0/0/4/0。

ホーリーグレイル［イベントアイテム］

●→オシリスストーン。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ホーリーシンボル［特殊アイテム］

●このシンボルをかざすだけで生ける屍どもは退散する。この効果を発揮できるのは神に仕える者だけ。●価格 24000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ホーリーマント［特殊アイテム］

●聖なる力につつまれたマント。身につけると死者を退ける力を発揮する。●→ホーリーシンボル。●価格 16500、攻撃力 0、防御力 2、能力修正 0/0/0/2。

ホーリーメイス［武器］

●神によって祝福された聖なる石鎚。神に仕える者以外にとっては、単なる重い石の塊である。●無神論キャラにはまず縁のない武器と言えよう。っていうか、あってもいらない無用の長物的存在だね。●逆もまた真なりで、神官戦士タイプのキャラにはオススメだ。●価格 57000、攻撃力 82、防御力 0、能力修正 0/4/-2/2。

ポールアックス［武器］

●長柄の先に小型の斧頭を取り付けた斧。●ミドルレンジで活躍する武器なのだが、見た目はまるで木こりの斧。山へいって森林伐採しに行こう。●しかし度を過ぎると環境破壊で訴えられそうなのでホドホドに。●価格 4900、攻撃力56、防御力0、能力修正0/0/-3/0。

ホーンドヘルム［防具］

●角状の突起のついた兜。攻撃力もある。●いかにも悪そう。●その上、親玉っぽい。●悪の属性が高いときには必須のアイテムだね。●価格 5800、攻撃力 2、防御力 14、能力修正 0/0/-6/0。

ぼくとう【朴刀】［武器］

●長くて幅の広い鋼鉄製の刃を持つ大剣。刃の重さを利用して断ち切るようにして使う。●→刀。●価格 2300、攻撃力 15、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ほしかぶと【星兜】［防具］

●単に頭を保護するだけではなく、装飾を施して芸術的価値を持たせた兜。●魅力もアップしそうなものだが、それはないようだ。やっぱ、町中でこんなの被ってるのはヘンだよなあ。●価格 5100、攻撃力 0、防御力 14、能力修正 0/0/-5/0。

ほじんこう【歩人甲】［防具］

●多数の甲葉を皮ヒモと釘で編み込んだ全身防御用の鎧甲。●→皮甲。●価格 8700、攻撃力 0、防御力 46、能力修正 0/0/-12/0。

ポセイドンハープーン［武器］

●母なる大海原からその力を得ていると噂される、刃身の先端が三又に分かれた巨大な銛。

●海の王・ポセイドンがご愛用。これを狙い、盗賊団が襲ってくることも。初期にはいい経験値かせぎのエサになるぞ。●価格 84000、攻撃力 105、防御力 0、能力修正 0/4/0/0。

ポチぶくろ【ポチ袋】［貴重アイテム］
●お年玉袋のこと。その効果はというと……。●一体、何に使うのか？　中身は何なのか？冒険者魂をコチョコチョするアイテムである。とりあえず探してみよう。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ポルターガイスト［モンスター］
●凶悪化した悪霊の一種。●一般に家屋などにとり憑くことが多いが、「ルナドン」の世界ではダンジョンなどトコロ構わず出現する。●悪霊のため実体こそないが、武器による直接攻撃は有効である。●（レン）ＨＰ 453、攻撃力 69、（イル）ＨＰ 353、攻撃力 63。

ほんにゃん【紅娘】［モンスター］
●あかいむすめ。カップ麺を連想してしまう。●お金持ちだ。●ＨＰ 47、攻撃力 19。

ま

マインドパウダー［道具アイテム］
●→養魔丸。●価格 300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

まさかり【鉞】［武器］
●斧身と柄からなる武器。斧と形状が似ているが、斧身の大きさと厚さで区別される。●→板斧。●価格 5400、攻撃力 83、防御力 0、能力修正 0/0/−3/0。

マジックハープ［特殊アイテム］
●外観はごく普通のハープだが、その音を聴いたものは音に魅了され、なすがままになるという。●う〜ん、なすがまま……。いい響きだ。魅了されてしまう単語だね、ナスがママ。なんか別のところに魅了されてるなあ。●価格 23000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/2。

ましゅりけん【魔手裏剣】［武器］
●十字や卍字の形をした鉄の板。魔法により投げてもすぐに戻ってくる。●王宮の商店で手に入る。●価格は高いが攻撃力は今ひとつでござる、ニンニン。●価格 12000、攻撃力 17、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

マタニティー［特殊アイテム］
●妊婦用の衣服。身につけると、防御力がアップする。●けっしてＴバック（股にＴ）ではない。●価格 3200、攻撃力 0、防御力 3、能力修正 0/0/0/0。

マッチロックガン［武器］
●引き金を引くと、火縄の先が火皿の点火薬にふれて着火し、玉が発射される仕組み。●→火縄銃。●価格 18000、攻撃力 150、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

まてきごふ【魔的護符】［特殊アイテム］
●属性が封じ込められた護符。身につけると魔法防御がアップする。●→八尺瓊勾玉。●価格 18400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

まほう【魔法】［コマンド］
●クリスタルや勾玉といったアイテムの力を借りて使用する術。●使う魔法によって知力の高さ、魔力の使用量が決まっており、それぞれの条件を満たさないと使用できない。●術者の属性と魔法の属性が同じだと効果は高い。●見た目が派手な技だと、効力が低くてもつい使ってしまう……。

まほうのきじ【魔法の生地】［シナリオアイテム］
●魔法の絨毯をほどいた糸で編んだ生地。●元・魔法の絨毯というだけで、乗っても空は飛べないらしい。●多少でも浮力が残っていれば荷物運びに重宝しそう。●価格 3400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

マミー [モンスター]
●全身を包帯に覆われた不死のモンスター。●中堅クラスのモンスターとしては、攻撃力・防御力ともに平凡。魔法も効きやすいので、比較的楽に倒せる相手である。●一般に王家の墓を盗賊から守る墓守として登場するケースが多い。●HP 371、攻撃力 32。

まよけふだ【魔除札】[魔法]
●対象者の魔法、防御力を高める魔法を使うことができるお札。使用には知性が５０以上必要。●→障壁札。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

まりょく【魔力】[コマンド]
●魔法を使う際に消費するメンタルパワーのようなもの。●拳銃の弾、ボーガンの矢と同じで、残りが0になったら一切使用できなくなる。●戦闘や治療にしか使えないのが納得行かない。『魔女っこ』ものアニメのように食い物をだしたり、先生にイタズラしたりしたいものです。(←なんだそりゃ？)

マンゴーシュ [防具]
●比較的軽量に造られた短剣。メインの武器とするより主武器の補助の役目を果たす。●まあ、気休め程度の存在。これを持つなら強力な両手武器を装備した方がなんぼかマシでしょう。●価格 3600、攻撃力 8、防御力 6、能力修正 0/0/-1/0。

マンドラゴラ [妖精アイテム]
●妖精たちが独自の製法により生成した魔法の薬草。ものによってまちまちだが、何回か使用できるといわれる。●妖精たちというのは結構アバウトな生命体のようで、「ものによってまちまち」とか、「粗悪品があるらしい」というような商品がときどきある。●価格 3000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

マンドレイクのね【マンドレイクの根】[妖精アイテム]
●本来なら危険なマンドレイクの根だが、ある製法を用いると薬になるという。中には粗悪品もあるらしい。●フグを例に挙げるまでもなく、美味しいもの、効力の高いものには、ある種のリスクが付き物。猛毒を持つマンドレイクもそういったもののひとつ。●とはいえ、粗悪品があるというのはギャンブルだね。リスクに輪をかけてるもんなあ。●価格 1300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

まんりきたん【満力丹】[道具アイテム]
●→全快丸。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

み

みずさし【水差し】[シナリオアイテム]
●水を持ち運びするための水差し。●砂漠地帯に属する地域では、水と同じくらい大切な生活必需品である。●でも中身がなければまったく役に立たない。●価格 800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ミストフード [特殊アイテム]
●霧のようなものに包まれた頭巾。被ると霧が全身を包み込み、その人物の姿を隠す。●戦闘時などにその有用性をフルに発揮するが、なにせ霧だけに、ちょっと蒸し暑いし、じめじめしている（と思う）。●価格 32300、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

みずのせいじゅ【水の精珠】[魔法]
●水の精霊を封じ込めた珠。持ち主を攻撃から完全に守ることができる。●→火の精珠。●価格 10000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

みずのたて【水の盾】[防具]
●透明な素材でできた円形の楯。柔らかく攻撃には向いてないが、善に属する魔法には効果を発揮する。●通常攻撃には防御力皆無。

そりゃ水だからな。●価格 77000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/0。

みずパイプ【水パイプ】［シナリオアイテム］

●煙が水の中を通る構造になった喫煙用のパイプ。●自分で使う場合、中古品には気をつけたい。人の依頼ならどうでもいいが。●手入れが面倒なので、冒険に携帯するには向かないかもしれない。●価格 1300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ミスリルアーマー［防具］

●伝説の金属ミスリルで作られた鎧。その能力はほかの鎧の追随を許さない。●たしかに高性能。見かけたら、どんなに悪いことをしても手に入れたいね。●価格 52000、攻撃力 0、防御力 54、能力修正 0/0/5/3。

ミノタウロス［モンスター］

●水牛の頭に、人間のカラダという妙な取り合わせのモンスター。●マッチョな肉体を武器に襲いかかってくる。体力・攻撃力はかなりのレベル。●見るからに好戦的である。が、頭が牛だけに知能は低く、魔法の使用、防御には全く疎い。●ＨＰ 417、攻撃力 69。

ミミック［モンスター］

●→びっくり箱。●（レン）ＨＰ 125、攻撃力 12、（イル）ＨＰ 126、攻撃力 12。

みりょく【魅力】［コマンド］

●人を引きつける力。●戦闘には直接関係ないが、仲間のスカウトや結婚などに影響するので、高めておいて損はない。●いくら信頼度の高い異性キャラでも、「魅力」が低いと結婚するのは難しい。現実と同様、キビシイのだ。●だからついつい『魅力』アップの修行ばかりしてしまう。これは人間の本能といっていいんじゃないだろーか（苦笑）。

む

ムーンシールド［防具］

●三日月のような形をした盾。その直径は 60〜70 cm くらい。●カッコはいいけど、防御力はイマイチ。●→スモールシールド。●価格 4300、攻撃力 0、防御力 16、能力修正 0/0/-7/0。

ムシュフシュ［モンスター］

●→デスドラゴン。●ＨＰ 901、攻撃力 90。

むま【夢魔】［モンスター］

●→インプ。●（竜）ＨＰ 50、攻撃力 18、（日）ＨＰ 47、攻撃力 12。

め

メイジ［モンスター］

●→シャーマン。●ＨＰ 52、攻撃力 7。

メイス［武器］

●柄と頭の 2 つの物体の一部が金属製の打撃用武器。●ファンタジー系小説では、神官戦士がよく手にしている武器の一つ。●価格 1500、攻撃力 18、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

メデューサ［モンスター］

●→デルピュネ。●ＨＰ 115、攻撃力 30。

めんおうこう【綿襖甲】［防具］

●鉄のメイルを布などに縫いつけ胴の釘で固定した鎧。全身を覆うことができ、防寒性にも長けている。●→プレートコート。●価格 72000、攻撃力 0、防御力 70、能力修正 0/0/0/0。

めんぐ【面具】［防具］

●主に顔面を防御するために考案された防具。●誰でもサル顔になれる（笑）。●価格 520、攻撃力 0、防御力 3、能力修正 0/0/-1/0。

めんこう【綿甲】［防具］

●厚めの綿や絹の生地の中に鉄の板を仕込み、銅の鋲で固定した鎧。●→プレートコート。●価格 740、攻撃力 0、防御力 16、能力修正 0/0/-1/0。

メンタルポーション［道具アイテム］

●→養魔丸。●価格 300、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

も

モーザドゥーグ［モンスター］
●→ガルム。●ＨＰ 853、攻撃力 70。

モーニングスター［武器］
●丸い頭部にスパイクのついたメイス。●モンゴルの騎馬民族発祥の武器。単純明快仕掛けなし。それだけに当たると痛い。●こんなんで起こされたら。グッドモーニングどころか、永眠間違いナシだよ。●→メイス。●価格 3800、攻撃力 28、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

もず【百頭】［モンスター］
●→アンフィスバエナ。●ＨＰ 427、攻撃力 77。

モルゲンステルン［武器］
● 80 cm くらいの棒の先に、刺が放射状に突き出た鉄球を組み合わせた打撃武器。●→モーニングスター。●価格 5700、攻撃力 37、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

や

やくし【野狗子】［モンスター］
●→オーク。●ＨＰ 85、攻撃力 38。

やさかにのまがたま【八尺瓊勾玉】［特殊アイテム］
●長い間、伝説の中に埋もれていた勾玉。高い防御力と魔法に対しての耐性を持つ。●いかにも神秘的な勾玉。強力な魔法を駆使する敵と闘うためには是非とも手に入れておきたいアイテムだ。●価格 50000、攻撃力 0、防御力 30、能力修正 0/0/9/3。

やしゃのこて【夜叉の篭手】［特殊アイテム］
●闘神の息吹が宿る篭手。身につけると筋力がアップする。●なんといっても神の息吹。耳元に吹きかければ彼女もイチコロ!?●ゴメン、書いてて虚しくなってきた。●価格 33000、攻撃力 0、防御力 5、能力修正 12/0/0/0。

やそう【家騒】［モンスター］
●→ポルターガイスト。●ＨＰ 354、攻撃力 75。

やたのかがみ【八咫鏡】［防具］
●長い間、伝説の中に埋もれていた聖鏡。すべての属性の魔法に強い耐性を持つ。●しょせん鏡ッスから、物理攻撃に対しての防御力は期待しないでね。●価格 80000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/9/0/3。

やどや【宿屋】［コマンド］
●冒険で疲れた身体を休めるための宿泊施設。●悪党だらけの無秩序な町で宿屋に泊まると、アイテムを盗まれることも……。●連泊割引、団体割引、子供料金などもぜひ設けて欲しい。

やまたのおろち【八股の大蛇】［モンスター］
●→ヒドラ。●８つの首を持つといわれるが、股が８つなら首は９本になるのではないだろうか？●ＨＰ 444、攻撃力 83。

やみよのまがたま【闇夜の勾玉】［魔法］
●対象者の体力を吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる。使用には知性が 30 以上必要。●エナジードレインというやつだね。バンパイアになった気分。●体力オバケのモンスターと闘うときに相当役立つはず。●価格 200、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ゆ

ゆうれい【幽霊】［モンスター］
●→ゴースト。●（竜）ＨＰ 65、攻撃力 24、（日）ＨＰ 87、攻撃力 20。

よ

ようけん【妖犬】［モンスター］
●→ガルム。●ＨＰ 745、攻撃力 82。

ようせいのくに【妖精の国】［コマンド］

●別名ロシュフォーン。●最初は975年3月3日に現れ、その後4年に1回のペースで出現する。●毎回どこに現れるか分からないので、時期が近づいてきたら町のウワサに注意。●しかし酒場で聞く情報だけに、中には単にイっちゃってる人のたわごともまぎれてたりして。「えへへへ、妖精さんがね、妖精さんがね……」こ、こわい。●バイ○トン○ェル。○の中を埋められた人、オタクでしょ？

ようそうわん【鷹爪腕】［王商店アイテム］

●熊手の穂先に似た刀身を手の甲に装着できるようにした防具。●映画「エ○ム街の悪夢」でフ○ディが使っていた武器と同じ。●背中が痒いときに便利かもしれない。（←危ないって）●価格37000、攻撃力10、防御力7、能力修正0/0/0/3。

ようとうむらさめ【妖刀村雨】［武器］

●使用者の生気を吸い取る呪われた剣。しかしその威力は絶大で、一度手にした者は手放したくなくなるという。●……いるよなあ、こういう女。男にもいるか。●価格98000、攻撃力180、防御力0、能力修正0/-5/0/0。

ようとうむらまさ【妖刀村正】［武器］

●特定の家系に次々と災いを成したことから「妖刀」などと称されるようになった日紫刀。●特定の家系というのは、某将軍家のこと。日紫国で王宮に行く際には、とりあえず装備から外しておこう。こわいから。●価格98000、攻撃力131、防御力0、能力修正0/-5/0/0。

ようまがん【養魔丸】［道具アイテム］

●魔力回復用の丸薬。●メンタルポーション、マインドパウダー、法力丹など、国によって違うが、どれも魔力回復用のアイテムである。●個人的なハナシをすれば、「マインドパウダー」は粉薬だからキライである。●価格300、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

よくりゅうじん【翼竜人】［モンスター］

●→ガーゴイル。●ＨＰ95、攻撃力51。

ら

ラークシャサ［モンスター］

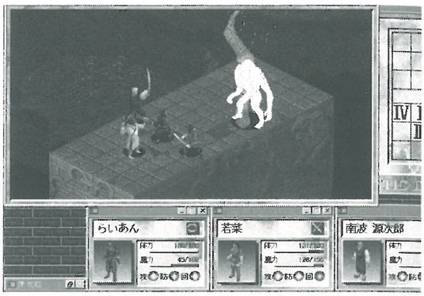
●→オーガー。●ＨＰ174、攻撃力39。

ライカンスロープ［モンスター］

●→オーク。●ＨＰ90、攻撃力32。

ライトニングクリスタル［魔法］

●小規模な稲妻を呼び寄せ、相手にダメージを与えることができる水晶。使用には知性が30以上必要。●ピカ○ュウお得意の電撃攻撃だっちゃ。●価格200、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。



ライトニングソード［武器］

●全長1ｍほどの片刃の剣。戦士としての能力に優れた者が使うと刃先から雷がほとばしるという。●夜中の町中では絶対持ち歩けない武器だ。手に持って歩いているだけで光を放たれては迷惑千万極まりなしである。●熟練の戦士は得てしてエンチャント系の魔法がかかった武器を持つのはステータスでもあるので、持っているだけで自慢できるのではなかろうか。●価格82000、攻撃力65、防御力0、能力修正0/5/-10/5。

ラウンドシールド［防具］

●歩くときに邪魔にならない歩兵向きの円形盾。●→スモールシールド。●価格480、攻撃力0、防御力4、能力修正0/0/-1/0。

ラッシュウォーカー [武器]
●鎌をエビ反りにしたような長い刃を持つ。が、異常に軽いので片手でも充分に扱える。●片手用武器にしてこの威力は素晴らしいの一言。ぜひ盾とセットで使いたい。●ポールウェポンにしては射程が短いのがネックである。●価格 46000、攻撃力 102、防御力 0、能力修正 2/0/-5/0。

ラドン [モンスター]
●→ヒドラ。●温泉でもウルトラＱでもないので注意。●ＨＰ 514、攻撃力 85。

ラミア [モンスター]
●→デルビュネ。●ＨＰ 132、攻撃力 44。

ランプ [道具アイテム]
●→トーチ。●価格 50、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ランプリング [特殊アイテム]
●外見は普通の指輪だが、なぜか灯が灯る。中に火の精霊が閉じこめられているからだという。●だとすると、そうとう熱そうな気もする。●価格 3400、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

り

リーチフレアタロット [魔法]
●対象者から縦一列に火炎を召還するカード。使用には知性が 75 以上必要。●→ファイアータロット。●価格 5000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リカバリーポーション [道具アイテム]
●→全快丸。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リザードマン [モンスター]
●→ガラル。●ＨＰ 84、攻撃力 30。

リストアポーション [道具アイテム]
●→気付丸。●価格 100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リターンチャクラム [武器]
●投げると意思があるかのように投げた者の元に返ってくる。●元は修道僧（モンク）御用達の武器。本来は扱いがかなり難しいらしいが、コレはご主人様に忠実で、確実に戻ってくるところが素晴らしい。●価格 22000、攻撃力 20、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リッチーズスケッチ [道具アイテム]
●→トレジャーマップ。●価格 3500、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リバイアサンクロウ [防具]
●リバイアサンの爪から製造した盾。たぐいまれなる防御力を誇る。●通常攻撃の防御力はイマイチ。ＴＰＯに合わせて装備したい。●価格 38500、攻撃力 0、防御力 18、能力修正 0/0/-3/0。

リボルバーガン [武器]
●リボルバー式の銃。連続発射が簡単な上、威力も相当なもの。●銃はある。衣装もレザーハットに、少々苦しいが黒装束を着込んでスーツと思いこむ。これでシケモクさえあれば次◯大輔なのになぁ……。●価格 97000、攻撃力 200、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

リメディパウダー [道具アイテム]
●→全快丸。●価格 1000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

りゅうえんけん【龍淵剣】 [武器]
●伝説の刀工、龍淵が鍛えたとされる。その斬れ味はすさまじく、岩も一刀両断にしてしまうという。●キャラが弱いときほど攻撃力が高い。ぜひとも入手したい逸品だ。●価格 95000、攻撃力 160、防御力 0、能力修正 15/-4/-10/6。

りゅうこう【竜江】 [コマンド]
●「ルナドン」の世界に登場する 4 大国家の 1 つ。●国民の服装、名前、生活様式などを見ると、昔の中国を連想させるモノが数多く

ら

登場する。●竜江の魔法は防御・回復系が充実している反面、攻撃系はイマイチ。

りゅうこうさんぞく【竜江山賊】［モンスター］

●→イルタール山賊。●ＨＰ231、攻撃力58。

りゅうこうハンター【竜江ハンター】［モンスター］

●→イルタールハンター。●ＨＰ 231、攻撃力 55。

りょうとうこう【裲襠甲】［防具］

●鉄の札で編まれ、体の前面と背面を保護する部分が分かれた鎧甲。●見た目は貧弱だが、防御力は高い。女性キャラ向きの装備か。●価格 6900、攻撃力 0、防御力 40、能力修正 0/0/-9/0。

る

ルーンジャベリン［武器］

●月光を浴びると妖しい青い光を放つことからこのような呼び名がついた投げ槍。●高価な武器だけに、投げっぱなしだったらどうしよう……なんて不安になってしまう得物だ。●価格 86000、攻撃力 110、防御力 0、能力修正 0/6/0/8。

れ

れいさつけん【霊殺剣】［武器］

●刀身まで木でできた剣。刀身の表面には呪文が彫り込まれており、邪悪な霊はこれに触れただけで苦しみ出すという。●霊には強いが、所詮は木刀。通常の攻撃力は皆無に等しい。●価格 78000、攻撃力 10、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

れいしそう【霊芝草】［イベントアイテム］

●→オシリスストーン。●価格 0、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

れいじんのこしまき【麗人の腰巻き】［特殊アイテム］

●身につけていると、良い香りを漂わせる腰巻き。魅力がアップする。●よ、良い香り……。腰巻き……。なんと想像の翼をはためかせてくれるアイテムであろうコトか！　あ、鼻血が。●価格 11000、攻撃力 0、防御力 1、能力修正 0/0/0/6。

レイス［モンスター］

●→ゴースト。●（レン）ＨＰ 105、攻撃力 27、（イル）ＨＰ 106、攻撃力 27。

レイピア［武器］

●刺す・突くを攻撃方法とする細身の刀剣。●元は帯剣禁止の王宮内で、騎士の身だしなみとして装飾的な剣でしかなかったレイピアも、現在のファンタジー界ではメジャーな刺殺武器の一員。●単なる飾りが発祥の割には威力もあるので利用価値がある。●価格 1600、攻撃力12、防御力0、能力修正0/0/0/0。

レーザークリスタル［魔法］

●頭上に稲妻を呼び寄せ、前方に発射する魔法が使える水晶。使用には知性が 80 以上必要。●→ライトニングクリスタル。●価格 6000、攻撃力0、防御力0、能力修正0/0/0/0。

レザーアーマー［防具］

●動物の皮を加工して作った皮革製鎧。●裸よりはマシだが……。●価格 870、攻撃力 0、防御力 20、能力修正 0/0/-2/0。

レザーハット［防具］

●なめし革を幾重にも重ねた帽子。なで切りタイプの武器にはそれなりの効果を持つ。●これはもう嗜好品の世界。●ＨＰに自身のある方は、ご愛用してみたらいかが？●価格 350、攻撃力0、防御力2、能力修正0/0/-1/0。

レザーヘルム［防具］

●レザーハットに補強材として鉄を加えて、さらに強化してある。その分いくらか重い。●レザーシリーズのひとつ。レザーハットに

鉄の耳あてをつけただけで、「その分重い」といいながらも敏捷に影響を与えていないのがいい。●価格 410、攻撃力 0、防御力 4、能力修正 0/0/-1/0。

レッドドラゴン［モンスター］
●→デスドラゴン。●HP 654、攻撃力 89。

れんきしん【練気針】［特殊アイテム］
●とても細い針。この針を身体の特定の位置に刺しておくと筋力が増す。●注射嫌いの人や、先端恐怖症の人にはオススメできないアイテムだね。●価格 7800、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 10/-5/5/-5。

レンシア［コマンド］
●秩序の国、レンシア。建国記念日は 6 月 11 日。秩序の属性を高くしておかないと、この国の国王にはなれない。

レンシアさんぞく【レンシア山賊】［モンスター］
●→イルタール山賊。●HP 231、攻撃力 46。

レンシアハンター［モンスター］
●→イルタールハンター。●HP 231、攻撃力 46。

れんど【連弩】［武器］
●引き金を引くことにより複数の矢の同時発射が可能。連発式のものもある。●→アーバレスト。●価格 9400、攻撃力 42、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ろ

ろうがぼう【狼牙棒】［武器］
●西洋のモーニングスターと同種。鉄のスパイクを持つ塊が柄の部分についている。●→モーニングスター。●価格 8300、攻撃力 58、防御力 3、能力修正 0/0/-3/0。

ろうにゃくがん【老若丸】［貴重アイテム］
●口に含むと身体に変化が起きて若返る可能性がある。変化に耐え切れないと逆に歳を取ることもあるらしい。●万が一の事態を考えて服用する前に必ずセーブしておくこと。●あまりに劇的な変化が身体に生じるため、お年寄りは服用前に医師に相談しましょう。●価格 30000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ろくれんりんかいじゅう【六連輪廻銃】［武器］
●封じ込められた炎の属性を飛ばして、敵にぶつけることのできる剣。●見た目はガトリング・ガンのようであるが、能力的にはリボルバーのようなもの、と思っていいのだろう。●価格 75000、攻撃力 130、防御力 0、能力修正 0/0/-6/0。

ロングスピア［武器］
●全長が 2～3 m もある大槍。●序盤戦は活用できそうなロングレンジの武器である。●価格 1400、攻撃力 25、防御力 0、能力修正 0/0/-2/0。

ロングソード［武器］
●刀身の長い両刃の剣。●読んで字の如く、長い剣。説明不要の超ポピュラー武器のひとつ。●価格 1700、攻撃力 13、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

ロンクボウ［武器］
●形状はショートボウと同様であるが、その全長はそれ以上の大きさを持つボウ。●いわゆる長弓。アーチェリーとはまた違い、どちらかというと日本の弓のような形状がポピュラー。●ロングレンジで威力もあるので、HPの低いキャラに装備させると良い。●価格 5600、攻撃力 37、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

わ

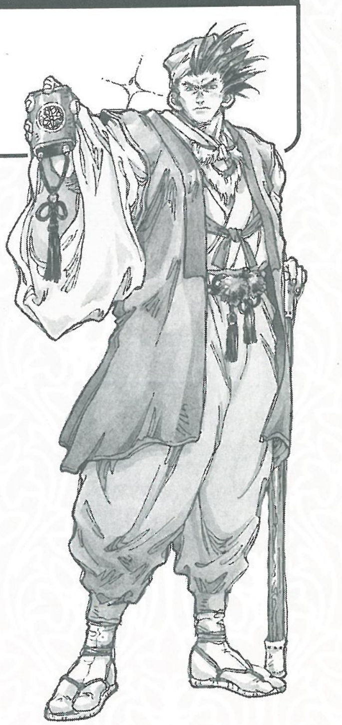
ワーウルフ［モンスター］
●→狼男。●HP 106、攻撃力 32。

ワータイガー [モンスター]
●→虎人。●ＨＰ 90、攻撃力 34。
ワイト [モンスター]
●→ヴァーラータ。●ＨＰ 41、攻撃力 20。
ワイドフレアタロット [魔法]
●対象者から横一列に火炎を召還するカード。使用には知性が 75 以上必要。●→ファイアータロット。●価格 5000、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。
ワイバーン [モンスター]
●→デスドラゴン。●ＨＰ 486、攻撃力 92。
わかれる【別れる】[コマンド]
●不必要な仲間キャラをパーティから外すときに使うコマンド。●このコマンドを使って、信頼度の高い女性キャラに「ワタシを捨てないで～」などと言わせるのも楽しみの一つである。●「別れる」時は与えたアイテムを無理矢理でも返してもらおう。
わきざし（ひだりてよう）【脇差（左手用）】
[防具]
●左手でも扱いやすいように工夫が凝らされている。それ以外は普通の脇差と変わらない。●→マンゴーシュ。●価格 2100、攻撃力 4、防御力 4、能力修正 0/0/-1/0。
わきざし【脇差】[武器]
●打刀と同じ形式で、長さの短い刀。→刀。●価格 2200、攻撃力 12、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。
わすれられたワイン【忘れられたワイン】
[シナリオアイテム]
●長年放りっぱなしにされているワイン。●放ったらかされているわりに、価格が高い。それだけに銘柄が気になる。●価格 1100、攻撃力 0、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。
わせいなんばんどう【和製南蛮胴】[防具]
●異文化の技術を取り入れて造られた。さまざまな点で独自の技術が盛り込まれている。●プレートメイル＋大鎧÷２。●和洋折衷が生んだ鎧だが、とにかく重い。●価格 18000、攻撃力 0、防御力 52、能力修正 0/0/-20/0。
わとう【倭刀】[武器]
●もともと他の地方で使われていた武器に、独自の改良を加えた刀。●→刀。●価格 6200、攻撃力 30、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。
わんとう【湾刀】[武器]
●刃が緩やかなカーブを描くような形をしている片刃の剣。なで切りに適している。●→刀。●価格 3200、攻撃力 25、防御力 0、能力修正 0/0/0/0。

わ

★爆笑プレイリポート　Vol. 2

世直し一行、ルナドンに現る！



仇討や討伐、そして国王からの手配される悪人たちと、悪が横行するルナドンの世界に現れた１人の救世主。身分を偽り、４人のお供と一緒に世直しの旅を続けるこの５人は、ルナドンの世界を救うことができるのだろうか。この５人は誰だって？　それは葵の印籠を手にしたち○めん問屋の一行に決まっているでしょう！

世直し冒険者、光圀登場！

「助さんと角さんはどこにいるんですかのぅ」

そんなのんきな独り言をしゃべりながら、イルタール国の首都、砂海都市の広場でたたずんでいる男性が１人。彼こそ、バイラーダス大陸の世直しをしようと立ち上がった(無謀な)冒険者、光圀(*1)である。33歳という、冒険者としては心身ともに脂の乗った時期にある彼だが、基礎体力がいささか心もとない。本人もそう思っているようで、さっそく道中をともにする仲間を探すため、生まれ故郷の首都、砂海都市の宿屋へ向かった。

こうして光圀の珍道中が始まるのだが、目的である「世直し」の達成できる日は来るのだろうか？

助さんと角さんを探せ！

仲間探しのために宿屋へ向かったまでは良かったものの、この国の人たちとは相性が悪いのか、気に入った仲間からは「あなたのことを知らないわ」とか「一緒に冒険できない」などと体よくあしらわれる始末……。

「……困りましたね……どうしましょうか」

そんな冒険者たちの冷たい対応に困り果てていた光圀の前に一人の男が現れる。彼の名は砂海都市出身の無骨な戦士ハマハラム。自慢のパルチザンを相棒とし、光圀と同じく各地を旅する戦士だった。

(＊１)今回の主人公、光圀とは時代劇「○戸黄門」でお馴染みの○戸光圀をモチーフにしたもの。はたして、あの時代劇の世界観がどこまで『ルナドン』の世界に通用するのか見物ですね。



今回の主人公の選択基準として、属性と特殊技能、さらに30歳以上という条件を設定。もちろんタイプは魔法使い系を選択した。

「俺もそろそろ一人旅も飽きたところだったんだ」
「それなら話が早い。このち○めん問屋の隠居と一緒に各地を渡り歩きましょうか」(*2)

かくして光圀の仲間の1人角さん(*3)ことハマハラムが仲間になったのであった。

次に助さん(*4)を見つけたのは、隣にある星屑の町。ここで光圀はフルアンという親切な魔法使いから、いくつか魔法を分けてもらい(*5)、自分の戦力強化を図るのにも成功。中心メンバーの片割れである助さん探しも、スノッタルという名の冒険者を見つけ、順調に進めることができた。この男、武器はバトルアックスを使い、さらに魔法も使いこなすという器用な戦士なのだ。

「助さん。角さん。八兵衛を探しにいきますよ」

これで助さん、角さんという中心的存在の二人を見つけた光圀は、残りの仲間を探すため、次の町へ向かうことになるのだった……。

ついに5人が集結！

「ご隠居、旅費のほうは大丈夫ですか？　依頼を受けて、少しでも稼いでおいたほうがいいと思いますが」

星屑の町を出発しようとする光圀に問いかける助さんことスノッタル。そこで光圀が自分の財布を覗くと……。

――残金 2575 G也

確かに少々心もとない。

「助さんの言うとおりですね。それでは助さん、宿屋で何か人助けを受けてきなさい」

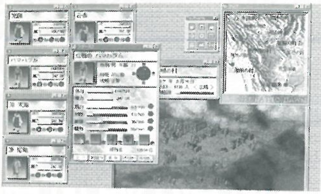
助さんことスノッタルは宿屋から1つの依頼を受けてきた。その依頼とはとある商人が出した宅配である。この依頼を受けた光圀は再び月明の村へ移動する。

月明の村にある宿屋で八兵衛(*6)こと凌応竜、くの一お銀(*7)こと花春の勧誘に成功！　もちろん、苦労を重ね、ついにフルメンバーを集めた光圀はご満悦状態。

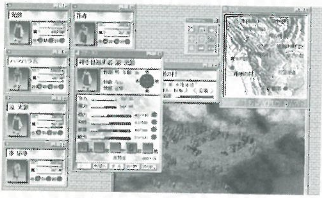
「それでは世直しを始めるとしますか。のう、皆さん」

最初に持っていた野望(!?)を成就するための条件もそろい、いよいよバイラーダス大陸の世直しに乗り出す決意を固めた光圀。手配された悪人や住民を苦しめる魔物たちを探すため、終わりなき珍道中へ旅立つのだった。

(＊2)『ルナドン』の世界にも、ち○めん問屋なんて存在するの？　多分、存在しないとは思うのだけど、イメージ重視ってことでいいかな？

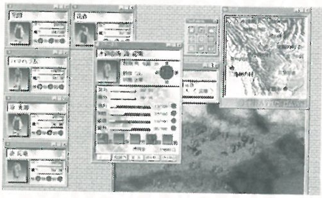


(＊3)○戸黄門と一緒に旅をする付き人。武術も達者で、時代劇のほうでは怪力の持ち主を意識した演出もあった。こちらのほうでも筋力を基準に選択。

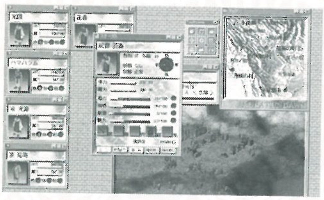


(＊4)こちらも角さんと同じく、「○戸黄門」でお馴染みのキャラ。武器がイメージに合わないが、肉弾戦、魔法戦ともに使えるということで決定した。

(＊5)表現とはまことに便利なもの。実際には一度仲間にして、アイテムを取り上げ、そしてクビ。とても副将軍のやることとは思えない悪行をやった。



(＊6)食い意地が張っていて、なおかつトラブルを引き寄せる才能の持ち主。選択基準は「見栄え」だけ。



(＊7)「○戸黄門」で紅一点といえば、やはりこのキャラでしょう。できることなら入浴シーンが欲しかった(笑)。

最初の依頼は引越しの護衛

この月明の村にあった依頼は買物と宅配のみ。光圀の希望をかなえる依頼は一件もなく、ここでは依頼を受けずに一度、星屑の町へ戻ることに決める。先日受けた宅配の代金を受け取った光圀は、ついでに宿屋にある依頼にも目を通すが、どの依頼も内容があまり芳しくない。

「なかなか良い依頼がありませんね……(*8)」

この町にも望みの依頼が一件もなく、光圀は落胆の色が隠せない。とりあえず、よその町への移動を開始する。いくつの町を渡り歩いただろうか。ついに一件の依頼を発見する。依頼人は費勺光という江竜国の住人。依頼の内容は引越しの護衛だった。どうやら悪人から逃れるため、三角州の町から岩塊の町まで引越すらしいのだ。

少々自分の希望と違いはするが、悪人から住民を守ることには間違いないと、光圀はその依頼を受けることにする。護衛の途中、魔物たちと遭遇するものの、これを打ち倒して無事に岩塊の町まで到着できた。

「ご隠居、宿屋で一休みでもしましょうよ」

ノリのいい江竜国出身の冒険者、八兵衛こと凌応竜が光圀に提案し、一行は岩塊の町で一泊。次の依頼が早く欲しい光圀は、そこで将軍(*9)直々のアシハダハム逮捕命令を受けることになった。もともと、悪人退治をやりたかった光圀にとっては念願の内容。この依頼を仲間との相談もなしに受けるのには、時間も必要なかった。無断で受けた依頼にしては、意外にも仲間の反応が良く、あの八兵衛でさえ「ご隠居、早く逮捕しましょう」と言い出す始末(*10)。こうして護衛から始まった光圀一行の世直し旅は、二件目の依頼でついに希望が叶うことになったのである。

アシハダハムを探して○千里!?

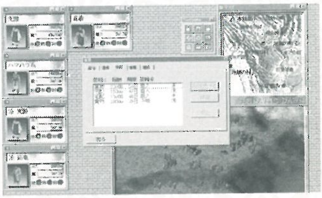
江竜国将軍直々の逮捕依頼を受けた一行は、情報屋の話に従い、流砂の町を目指して出発する。問題なく流砂の町までたどり着いた光圀一行は、あっけなくアシハダハムを見つけることに成功。あとは逮捕するだけだ。

「ご隠居、どうしましょう？　結構強そうですよ」

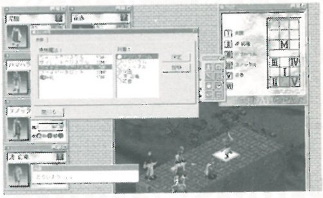
(＊8)本来なら、依頼の種類など選んでいられる状態じゃないのに……。これだから、世間を知らない偉い人は困り者。とっとと仕事を探しなさい！

(＊9)これは国王の別の読み方(ウソ)。本当は光圀が勝手に言っているだけなので気にしないでください。しかし、ルナドンの設定は見る影もないですね。

(＊10)どうやら、この一行は討伐依頼が好きらしい。八兵衛役までこういう発言をするとは……。これで死んだらこの先、どうするの!?



依頼の種類はランダムもいいところ。なかなか望みの用件が見つからず、旅費を無駄に使っているような感じ。さっさと目当ての依頼が見つかればいいのになぁ。……困った。



今回、逮捕することになったのは、このアシハダハムさん。能力を見る限りでは、比較的強い部類に属している。ただし、5対1だと圧倒的に不利なことは間違いない。いくら世直しのためとはいってもちょっと卑怯な気も……。

アシハダハムの風貌を見て、不安の色が隠せない八兵衛こと凌応竜は光圀の顔色をうかがい始める。しかし、念願の世直し第一歩の依頼を受けた光圀に、仲間のそんな不安は関係ない。

「とりあえず話し掛けてみましょうか。助さん、お願いしますよ」

無理な戦闘を回避しようと、話し合いによる解決を試みた光圀だったが「その作り笑いは何だ！　そんなことでは騙されないぞ！」と軽く見抜かれてしまう(*11)。光圀の決め台詞「助さん、角さん。やっておしまいなさい！」が号令となり、アシハダハムとの戦闘が始まった。

集中的に狙われる八兵衛が逃げ惑う中で助さん、角さんの攻撃がヒット。さらにトドメは光圀の懐から出した印籠……もとい制裁札の攻撃で、あっという間に戦闘終了。見事、アシハダハムの捕縛に成功する。こうして無事に依頼を達成した一行は岩塊の町に帰っていった。

「今度は魔物討伐の依頼でも引き受けましょうか」

岩塊の宿で一人、勝手なことを考える光圀であった。

岩盤の裂目で窮奇と遭遇！

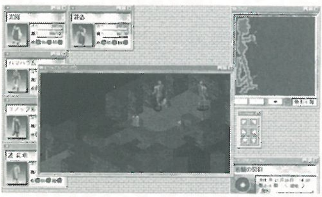
翌日、一行は岩塊の町を出発。魔物討伐の依頼を探すため、放浪の旅を再開。そんな最中、光圀の目に止まったのが月明の村にあった１つの依頼だった。

「これは放っておくわけにはいきませんね。助さん、私たちでこの窮奇を倒してあげましょう。」

宿屋の主人の話では、村の近くにある岩盤の裂目と呼ばれる迷宮に窮奇が住みついて、村人たちが困っているというのだ。一行は装備を整え、窮奇を討伐するため岩盤の裂目に向かった。

そこは非常に暗く、ランプの明かりなしでは、先も見通せない。光圀は自分が携帯しているランプを取り出し火を灯す。通路は北と東にそれぞれ延び、それぞれがまったく違う迷路を形成している。「まずは東から探索してみましょうか」と、光圀は仲間を引き連れて東の方角へ歩き始めた。この迷宮は分かれ道が非常に多く、通路の途中にも小さな部屋がいくつか点在する。歩き方を間違えると迷いそうなほど複雑に交差している。

(＊11)いきなり襲えば良いものを、いちいち勧誘していたらこの発言。アシハダハムが賢いのか、光圀たちが馬鹿なのか……。



ついに討伐依頼を発見。目的地は岩盤の裂目。階層も１つだけなので、迷っても問題なし。この程度のダンジョンをクリアできなきゃ、世直しもできるはずがないので、とりあえず受けてみる。はたして成果のほどは!?

なぜ東に進み始めたかというと、プレイヤーの直感がその理由。……本当はコイントスで決めました。分岐点でのルート選択なんて、そんなもんだと思うのですが、どう思います？

光圀は東へ東へと歩みを進めるよう、仲間たちに指示を出す。途中、窮奇が住み着いたことで、ここをねぐらとしはじめた首携戦士や褐肌鬼などの魔物たちと遭遇するが、これを見事撃破。八兵衛こと凌応竜も「ご隠居、おいらも強くなったでしょ」などと自慢気に語り出すほど、窮奇を求めての探索は順調に進んでいった(*12)。

一行が北東の端にある小さな小部屋に入った時、目の前に目的の存在を察知する。一行が何気なく入った部屋の中に、目的の魔物・窮奇が居座っていたのだ。

「助さん、例のものを！」

「この印籠が目にはいらぬか！　ここにおわすお方こそ、さきの副将軍、〇戸光圀様におわせられるぞ！」

「？？？？？」とは窮奇の反応。それもそのはず。魔物に肩書きなど、関係あるはずがないのだ(*13)。当然、なし崩しで戦闘が始まってしまう。

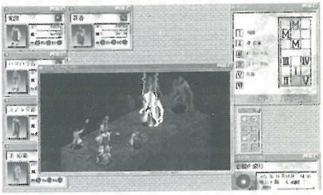
窮奇の次は……

窮奇自体は魔法系の攻撃をしてこない、どちらかというと戦士系の魔物。一撃が恐いが、そんなもの当たらなければ意味がない(*14)。勝敗は意外とあっけなく、集団でのライトニングボルトで押し切った光圀一行に軍配が上がった。「これに懲りて、もう悪事を働かないのですよ」窮奇の骸に語りかけた光圀(*15)は、月明の村にある宿屋に一泊し、星屑の町へ向かうことにした。

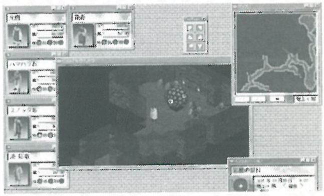
討伐依頼に飢えている(!?)光圀たちは、この町でさっそくお目当ての依頼を見つけることになる。その内容はなんとレッドドラゴンの討伐依頼！　その日は旅の疲れを癒し、翌日、一行は一路、無帰還の迷宮へ向かった。

無帰還の迷宮は狭く、ザコの魔物たちを回避するのが非常に難しい場所。迫りくるザコを退治しながら、迷宮の最深部へ向かった光圀たちは、星屑の町の住人を苦しめるレッドドラゴンを発見。そして戦うことに……(*16)。

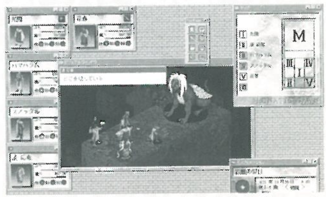
こうして、光圀の夢「大陸の世直し」は、レッドドラゴンの凶刃によって成就することなく終わってしまった。それから数日後、今度は遠〇の金さんと呼ばれる冒険者がレッドドラゴン討伐のため、お供数名とともに無帰還の迷宮へ向かったという……。



(＊12)実際、八兵衛役の凌応竜は魔法で大活躍！　とても信じられない光景だった。月明の村で何か悪い物でも食べたのだろうか？

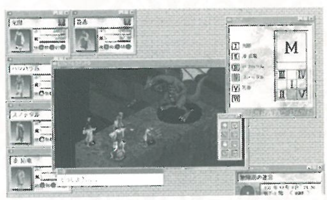


(＊13)ようやく、この決め台詞が言えました！　でも魔物相手では、ちょっと間が抜けている感じも。今回の設定の選択を間違えたかな？



(＊14)窮奇は間接攻撃がないので、当たらなければ恐くない。当たれば八兵衛やお銀は即死だったんだけど……。コイツら、運がいいよなぁ。

(＊15)またまたミスマッチ。だから魔物に話し掛けても意味ないって!!　なんでこういう状況で話し掛けるかなぁ。



(＊16)レッドドラゴンは強い部類に入る魔物。察しはつくと思うが、ドラゴンの一撃に耐えることなく、1人また1人と倒されてしまう。世直しなんて、簡単にできるものじゃないよね。

★爆笑プレイリポート　Vol. 3

吟遊詩人につきまとう謎の男、登場！



ルナドンの世界で様々な伝説を語り継ぐ吟遊詩人。出会える冒険者は少ないが、彼女が歌う詩は殺伐としたルナドンの世界に住む冒険者に一時の希望を持たせてくれるという。そんな彼女に行き過ぎた愛情を抱き、つねに付きまとおうとする１人の冒険者が存在した……。しかし、なかなかうまくいかないんだな、これが。

971年7月、細流の村にて

僕が冒険者になったのは、宿屋で吟遊詩人の噂を聞いたのがきっかけだった。僕自身、まだ彼女には一度しか会ったことがないけど、僕から見てもとても美人に見えた。あの出会いが、彼女と僕の運命を変えたんだ(*1)。僕はあれから彼女のことを片時も忘れたことはないし、彼女もきっとそうだろう。今日、宿屋に出入りする人たちに彼女の行き先を聞いたけど、誰もなかなか本当のことを教えてくれない。なんで、みんな僕と彼女の出会いを邪魔するんだろう？(*2)　みんなが教えてくれるのは、達人がどうとか、天下一武闘会で優勝した人がどうしたとか、つまらないことばっかり。一番頭にきたのは、いきなり天空の彼方に妖精の国があるなんてしゃべりだしたヤツかな。みんな、なんでそんなことに興味を持つのか、僕には理解できない(*3)。とりあえず、この町の宿屋や広場にいる人たちからは、彼女の話はまったく聞けなかった。こうなったら僕自身で探し出すしかないみたい。僕と彼女の出会いに協力してくれる人は誰もいないみたいだから……(*4)。宿屋で依頼を受けて、天鐘の町へ向かってみることにする。

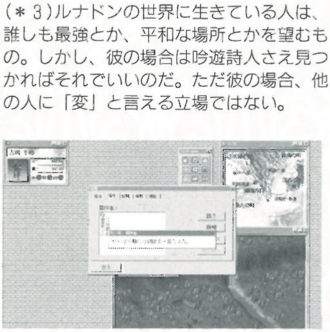
971年9月、鈴音の町にて

細流の村を出て、もう２ヵ月が経つ。だけど、彼女には

(＊1)一方的な思い込みだということは説明する必要もない。普通、ここまで思い込む人はいないのだが。

(＊2)これも完全な被害妄想。誰もそんなことするわけないのに……。

(＊3)ルナドンの世界に生きている人は、誰しも最強とか、平和な場所とかを望むもの。しかし、彼の場合は吟遊詩人さえ見つかればそれでいいのだ。ただ彼の場合、他の人に「変」と言える立場ではない。



(＊4)別に協力してくれないのではなく、本当に誰も知らないだけだと思う。

一度も出会えない。村を出て、最初に訪れた天鐘の町では「悪魔が蘇る」やら「世界が破滅する」やら、訳の分からない噂しか聞こえてこなかったし、深森の村に至っては逃げ延びている手配者を怖がっている始末。そんなに恐ければ、自分で対処すれば良いのに……。

そういえば、8月の頭にようやく彼女の噂が聞けたんだっけ。その時は東方都市に彼女がいると言われ、急いで向かったんだよな。でも、その日は天下一武闘会が開かれていて、彼女には会えなかった。

確か、旅費を稼ぐようになったのもこのあたりからだったよな。最初は宅配や買物なんかをやっていたんだけど、割が悪いから仲間を集めて逮捕や討伐みたいな高額の依頼を受けるようにしたんだ。この仲間集めも苦労したっけ。最初は強い人たちと一緒に冒険していればラクだと思っていたんだけど、そういう人たちって仲間になってくれなかった。強い人たちって、意外と冷たい。それで結局集まったのは、女の人が3人も。まぁ、戦闘のときに前に出しておけば、盾の代わりに使えるだろうし、問題ないと思っていたけどね(*5)。

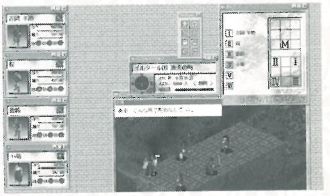
とりあえず、宿屋に行って依頼を探してみたら、千鶴という人の手配書があったので、それを受けることにした。彼女を探すためにも、とにかくお金を稼がなきゃ旅も満足に続けられない。ここは噂を探しながらお金を稼いでみることにしよう。そういえば千鶴は月明の村にいるって、情報屋の人が言っていたなぁ。

971年11月、天鐘の町にて

9月に受けた依頼にあった千鶴ってヤツ。実はすごく強くて逃げ足の速いヤツということが判明。月明の村で戦ってみたものの、仲間の1人が1発で殺されてしまった(*6)。それでも戦い続けたんだけど、千鶴は逃げちゃうし……。そこで出た結論が「この依頼は僕にはムリ！」。素直に他の依頼を探すことにしたんだっけ。でも、この村には他に割の良い依頼がなかったんだよな。彼女の噂もなかったし、手ぶらで村を離れたことを覚えている。

そういえば、10月の初めに鈴音の町で彼女の噂を聞いた。この時も天鐘の町に急いで向かったんだけど、彼

(＊5)こういう人を外道といいます。仲間の選択はこういう発想で行わないほうがいいと思うな。



(＊6)死亡したのは小菊という魔法使い。千鶴の一撃に耐えることなく、その凶刃に倒れてしまう薄幸の少女だった。その彼女への仕打ちが死体の放置！　この仕打ちはあまりにも惨い。

女は天鐘の町にいなかったんだよな。ここまで彼女に出会えないと、誰かが邪魔をしているとしか思えない。

天鐘の町で、死んだ仲間の代わりを１人見つけた。あまり強そうじゃないけど、ここは我慢。仲間の人数がそのまま僕の生き残る可能性を増やしてくれるからね。本当はあと１人くらい仲間が欲しいんだけど、この町じゃダメらしい。

もちろん彼女の噂も調べてみたけど、有力な情報は何も聞けなかった。なんで誰も知らないんだ？　僕としては好都合なんだけど、情報くらいはあってもいいのに。11月に訪れた漁火の町で久しぶりに彼女の噂を聞いた。彼女は星屑の町にいるらしいんだけど、この時点で僕の旅費が1,000Ｇを切ってしまい、まさに極貧状態(*7)。お金がなければ別の町にも移動できないので、結局あきらめることにしたんだよな。その代わり、ザラハッバっていうヤツの手配依頼を受けて、久しぶりの旅費稼ぎを敢行。千鶴のときの経験を活かして男を１人誘った。４人も仲間がいれば、僕が死ぬ可能性も低くなるしね。

手配書にあったザラハッバは月明の村にいた。千鶴に比べて弱かった気がする。ただし、漁火の町で見つけた男は簡単に返り討ち。この時は使えないヤツを仲間にして後悔したっけ(*8)。いちいち埋葬しているのは無駄遣いだから、その場に死体を捨てたんだよな。

972年6月、東方都市にて

昨年の12月に大変なことが起きた。どうやら僕は一度死んだらしい。というのも、ザラバッハを倒した報酬をもらって、漁火の町を出たところで、いきなり他の冒険者に襲われたのだ。それもまったく知らない人たちに。

彼らは恨みがないといっていたけど、誰かに頼まれたのは分かりきっている。それがいったい誰なのかは分からないけど、僕に恨みを抱いているヤツに違いない。

どちらにしても、この戦闘で僕は殺された……はずだった。でも、この戦闘で生き残った仲間が僕の死体を東方都市まで運んで、復活させてくれたらしいんだ(*9)。３ヵ月くらいの時間を無駄にしてしまったが、おかげで死なずにすんだのだ。とりあえず生き返ったのだから、

(＊7)ここまでの間に受けた依頼で、完遂したものはほとんどなし。それでは旅費がなくなるのも当然の話。もう少し頭を使えよなぁ。



(＊8)無茶な依頼を受ければ死者が出るのも当然の話。おまけにここまで、この主人公はまともに経験を積んでいないので、役立たずもいいところ。これじゃ死んだキャラが可哀想だね。

(＊9)こういった確率の低い幸運イベントが、どうしてコイツに起こるのか？　出来過ぎとも思える出来事だった。

さっそく彼女を探し出さなくては。

さらに良いことは続くらしく、彼女が鈴音の町にいるという噂も入手できた。このあと、仲間を２人ほど補充して、鈴音の町に向かったんだけど、またもや彼女はいなかった……。どの町でもそうだけど、みんな、噂を教えてくれるのが遅いんだよな。「一度、聴いてみなよ」とか言うクセに、計算したかように間に合わないタイミングでしか教えてくれないし(*10)。彼女も僕が行くって分かっているのに、町を離れるなんてひどいよ。

鈴音の町から茫洋の港町を経て、この東方都市に戻ってきたんだけど、１つだけ分かったことがある。それは一度死んだ不安が僕の中にあるということ。死ぬことは恐くないけど、彼女と会って詩を聴くまでは絶対に死ねない。そこで東方都市の訓練場に通いながら(不本意だけど……)、噂を集めることにした。こうすれば、無駄に歩き回る必要もなく、近くに来たときにいつでも会いに行くことができるってわけだ(*11)。本当は１日も早く探したいけど、ここは我慢のしどころって感じだね。

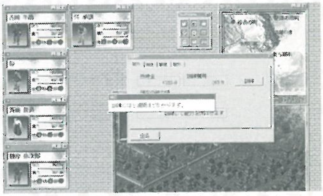
３ヵ月ほど訓練場に通ったあたりで、ようやく彼女の噂が耳にはいってきた。今は砂海都市に来ているらしい。でも、僕は砂海都市に入るための手形というものを持っていない。手形は１枚 10,000 G。そんなお金、どうやって稼げばいいんだろう。とりあえず、仲間から必要ないアイテムを譲ってもらい、それを売り払って資金を集めてみたけど、10,000 Gには程遠い(*12)。少し前向きに考えて、近くの鈴音の町に移動してみることにしよう。

972 年 8 月、鈴音の町にて

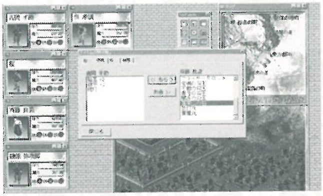
宅配や買物といった小銭稼ぎの依頼を受けながら、彼女を探し回って、すでに１年半以上も経つのに、彼女と一度も会えないなんて……。噂のほうも、世界のバランスがどうとか、神様の姿がどうしたとか、抽象的な内容の話がほとんど。だれも彼女については教えてくれない。具体的な噂といえば、誰が逃げ延びたというものだけ。もっと他に重要な話があるだろうに……(*13)。

そういえば、仲間には話していないけど、お金を稼ぐ簡単な方法を１つ発見した。仲間の持っているアイテム

(＊ 10)復活イベントみたいな幸運な思いをしたかと思うと、この間の悪さ。この人ついてるの？　ついてないの？



(＊ 11)時間が経てば確かに噂の内容も大きく変化する。だけど、吟遊詩人に会うためには、主人公が滞在している町の近くに吟遊詩人が訪れるという偶然も必要だと思うんだけどね。



(＊ 12)普段から高額の依頼を受けていても、なかなか 10000 G など貯まらないもの。なのに仲間のアイテムを売り払って稼ごうなんて……。少しは自分で稼いだらどうなの、キミ!!

(＊ 13)この人の場合、吟遊詩人の噂が一番重要らしい。町の人たちは悪人が生きていることで自分たちの命の危険を恐れているのに……。根本的な性格改善が必要と思われる。

を譲ってもらって、その場で売り払う。そしてアイテムをくれた仲間とも別れるという方法。みんなイヤな顔をするけれど、僕も旅費が少ないので勘弁してくれるだろう(*14)。特にタロットとか勾玉がいいお金になるんだよな。当面は、簡単な依頼を受けながら、この方法をやっていけば、旅費が足りなくなることもないだろう。

7月から8月にかけては彼女の噂もあまり聞かない。そのかわりに聞くのは、神島助八郎ってヤツが逃げ延びたという話ばかりだ。そんなに恐いなら、なんで自分で捕まえに行かないんだろう？　他人に期待してもムリだと気がつけばいいのに……(*15)。旅費も欲しいので、久しぶりに逮捕依頼を受けてみた。少しは町の人にも好印象を与えておいたほうが、彼女の噂も入手できるに違いない。依頼の内容は五月というヤツの逮捕。今は深森の町にいるらしいので、とりあえず向かってみる。

972年12月、天鐘の町にて

鈴音の町で受けた依頼を急遽キャンセル(*16)。理由は至って簡単。深森の町に行く途中にある細流の村で、ようやく彼女に関する有力情報を入手できたからだ。彼女は今、流砂の町にいるらしい。しかし、ここからの距離を考えるとちょっと間に合いそうにない。そこで僕が考えたのが「目的地を星屑の町、天鐘の町、月明の村の3ヵ所に絞る」という作戦。しかし、2ヵ月待てど出会うことはなかった。さすがの僕もこれにはマイッタ。おまけに11月には水鏡都市にいると町の誰かが噂していたし……。でも、やっぱり彼女は僕のところに訪れたんだ(*17)。そして昨日、ようやく彼女の詩を聴けたんだ!!　噂通りの澄んだ声で歌われる詩は僕を魅了した。彼女は本当に嬉しそうに歌っていた。できることなら、彼女の声を独占したい気分だ。どうしたら、彼女の興味を僕に向けることができるのか……。

一晩考えて出た結論が「僕自身の詩を歌ってもらう」ことだった。そのためには、とにかく有名にならなければ話にならない。ちょうどいいことに仲間も4人いるし、多少の戦いでは僕自身、死ぬことはないだろう(*18)。そして僕は有名な達人たちを追いかけることにしたんだ。

(＊14)コイツ、仲間のアイテムでお金を稼ぐことに味をしめたらしい。どうにかならんかね、その性格……。

(＊15)キミたち冒険者の本来の仕事はなに？　吟遊詩人の追っかけじゃないってことは、誰でも分かっていることだと思うんだけどねぇ。

(＊16)自分で稼ぐことをようやく始めるのかと思えばコレか……。普通、そんなことで仕事をキャンセルする!?



(＊17)吟遊詩人を追いかけて約2年。ようやく出会えたのはいいけど、変なことは考えるんじゃないよ。少なくとも口説こうなんて思わないでくれよ。無理なんだから(笑)。



(＊18)彼が選んだ伝説になる方法は「達人たちと戦って勝つこと」。いつかは勝てると思うけど、そのためには自分を鍛えなければ無理じゃないの？





CHAPTER 3 ランキング

「最高の武器は？」「最強のモンスター？」。その質問に答えるために、本章では武器の価格、攻撃力、防御力、能力修正、速度、射程距離、クリティカル、強化回数、モンスターのHP、MP、攻撃力、防御力、筋力、知力、筋力、敏捷、所持金のランキングベスト30を掲載した。併載したワーストランキングとともに参考にしてほしい。





Special Rankingについて

ここでは、武器（武具、防具）、アイテム、モンスターの各種データを集計し、ランキングとして
まとめています。ランキング表の見方は以下のとおりです。

武器・アイテムのランキング表の見方

順位	名前	価格
1	アストラルボディ	150000
2	プラズマガン	140000
3	エクスカリバー	130000
4	オリハルコンアーマー	120000
5	地脈の剣	110000
6	エーテルシールド	100000
7	妖刀村雨	98000
7	フレイムアンカー	98000
7	妖刀村正	98000
10	リボルバーガン	97000
10	七星剣	97000
12	ドラゴンキラー	96000
13	龍淵剣	95000
14	精霊の槍	94000
15	ダマヌスクスソード	93000
16	火の兜	92000
17	地の靴	91000
18	九龍槍	89000
19	如意棒	88000
19	黄金鎧	88000
21	降魔の利剣	87000
22	ルーンジャベリン	86000
22	神威の剣	86000
24	ガリバルディシールド	84000
24	ポセイドンハープーン	84000
26	七支刀	83000
27	ライトニングソード	82000
27	フリントロックガン	82000
27	棒火矢	82000
30	魂滅槍	81000

❶順位。
❷武器・アイテムの名前。
❸それぞれの数値。

武器・アイテムの能力修正ランキング表の見方

順位	名前	筋力	知力	敏捷	魅力	合計
1	栄光の剣	0	0	0	40	40
2	世界樹の実	0	30	0	2	32
3	栄光の鎧	0	0	0	30	30
4	エクスカリバー	10	5	5	5	25
5	栄光の盾	0	0	0	20	20
5	神威の剣	4	12	2	2	20
7	エーテルシールド	5	7	3	4	19
8	サファイア	0	0	0	15	15
9	ルーンジャベリン	0	6	0	8	14
10	アトラクトリング	0	0	0	12	12
10	ヴィーザルブーツ	0	0	12	0	12
10	草薙剣	9	0	0	3	12
10	八尺瓊勾玉	0	0	9	3	12
10	八咫鏡	0	9	0	3	12
10	夜叉の籠手	12	0	0	0	12
16	ゴットマスク	0	11	0	0	11
16	シルバーナイフ	0	3	0	8	11
18	ドラゴンキラー	10	0	-3	3	10
18	パーカッションガン	0	0	0	10	10
18	パワーブレスレット	10	0	0	0	10
18	栄光の兜	0	0	0	10	10
18	輝石	0	0	0	10	10
18	七星剣	0	0	0	10	10
18	正鵠弓	10	0	0	0	10
25	エルブンチェンメイル	0	3	3	3	9
25	グリフォンの鎧	0	0	5	4	9
25	頭脳的耳輪	0	8	0	1	9
28	エンゲージリング	0	0	0	8	8
28	ガリバルディシールド	0	5	-2	5	8
28	スピードブーツ	0	0	8	0	8

❶順位
❷武器、アイテムの名前。
❸筋力、知性、敏捷、魅力の能力修正値。
❹能力修正値の合計値。

モンスターのランキング表の見方

順位	名前	MP
1	バイドゥラーク	706
2	アークメイヤー	607
3	セムイ	500
4	ポルターガイスト(レン)	453
5	ウィンディーネ	425
6	シルフ	413
7	ヴァッサゴ	404
8	アツユ	400
9	サラマンダー	392
10	ベヒモス	369
11	家鳴	354
12	ポルターガイスト(イル)	353
13	ネクロマンサー	320
14	九尾のキツネ	307
15	アンゴルモア	303
15	天狐	303
17	イモータル	300
18	ノーライフ・キング	207
19	ナイトシェイド	203
20	天の使者	200
21	スジキトリ	162
22	アイ・ボール(イル)	106
22	レイス(イル)	106
22	レイス(レン)	105
25	鼻高天狗	105
56	飛目玉	103
27	アイ・ボール(レン)	101
27	スジキトリ	101
27	飛翔眼	101
30	妖犬	95

❶順位。
❷モンスターの名前。同じ名前のモンスターでも国によって数値が違う場合は、カッコ内に国名を表示しています。レン=レンシア、イル=イルタール、竜=竜江、日=日紫です。
❸それぞれの数値。

Special Ranking 1 武器・アイテムの価格

1位の価格は15万G。同じ金額で家が建つ！

順位	名前	価格
1	アストラルボディ	150000
2	プラズマガン	140000
3	エクスカリバー	130000
4	オリハルコンアーマー	120000
5	地脈の剣	110000
6	エーテルシールド	100000
7	妖刀村雨	98000
7	フレイムアンカー	98000
7	妖刀村正	98000
10	リボルバーガン	97000
10	七星剣	97000
12	ドラゴンキラー	96000
13	龍淵剣	95000
14	精霊の槍	94000
15	ダマヌスクスソード	93000
16	火の兜	92000
17	地の靴	91000
18	九龍槍	89000
19	如意棒	88000
19	黄金鎧	88000
21	降魔の利剣	87000
22	ルーンジャベリン	86000
22	神威の剣	86000
24	ガリバルディシールド	84000
24	ポセイドンハープーン	84000
26	七支刀	83000
27	ライトニングソード	82000
27	フリントロックガン	82000
27	棒火矢	82000
30	魂滅槍	81000
30	フレアアックス	81000
32	パーカッションガン	80000
32	八咫鏡	80000
34	ジャイアントハンター	79000
35	逆鱗鎧	78000

価格は需要と供給の関係をはじめ、数々の要素によって常に変動している。したがって、ここで紹介できるのは、武器の基本的な価格でしかない。

ランキングを見てみよう。1位に輝いたのは、ダンジョンを探さないと見つけることができないアストラルボディだ。2位のプラズマガンは、ゲーム屈指の強敵である大魔王バイドゥラークを倒すと得ることができる。3位のエクスカリバーはレンシアの地方最強モンスター、デスドラゴンを倒すとゲットできる。4位のオリハルコンアーマーはイルタール最強モンスターのムシュフシュを倒さなければならない。

順位	名前	価格
35	火炎斬	78000
35	霊殺剣	78000
38	水の盾	77000
39	六連輪廻銃	75000
40	世界樹の実	74000
41	サンゾンズアクス	72000
41	綿襖甲	72000
43	スタンハンマー	71000
44	草薙剣	70000
45	正鵠弓	68000
46	克敵弓	67000
47	ベドウィンサイフ	64000
48	エルブンチェンメイル	63000
48	黄金兜	63000
50	ウィルヘルムボウ	62000
50	黄金小太刀	62000
50	フェアリーの羽飾り	62000

Special Ranking 2 武器・アイテムの攻撃力

あこがれの1位は地脈の剣！

「攻撃力の大きい武器がほしい！」、これは冒険者共通の願いだろう。そこで紹介するのが、ここにあげた武器たちだ。是非ともゲットして冒険に生かしてほしい。

1位は地脈の剣。この武器は特別なイベントをこなして手に入れるのではなく、かなり強い一般のモンスターが発生しているダンジョンに放り込まれている。したがって、根気よくダンジョンめぐりをする必要があるだろう。また、2位から6位までは射撃系の武器がランキングされている。

上位に入っている武器に共通した特徴は、速度が遅いこと。一撃で相手に大きなダメージを与えられる反面、なかなか攻撃できないということなのだ。

順位	名前	攻撃力
1	地脈の剣	500
2	パーカッションガン	320
2	一窩蜂箭	320
4	抱大筒	310
5	棒火矢	240
6	五雷神機	230
7	サンゾンズアクス	210
7	フリントロックガン	210
9	リボルバーガン	200
10	フレアアックス	180
10	妖刀村雨	180
12	ホイールロックガン	172
13	降魔の利剣	168
14	拐子銃	160
14	龍淵剣	160
16	エクスカリバー	150
16	フレイムアンカー	150
16	マッチロックガン	150
19	火縄銃	140
20	妖刀村正	131
21	六連輪廻銃	130
22	魂滅槍	122
23	ドラゴンキラー	120
24	ルーンジャベリン	110
24	九龍槍	110
26	板斧	108
27	クレセントアックス	105
27	ポセイドンハープーン	105
29	大鉞	103
30	ラッシュウォーカー	102
31	七支刀	100
31	中庸剣	100
33	デモンズクロウ	99
34	ダマヌスクスソード	91
35	火炎斬	90
35	宣花斧	90
37	如意棒	88
38	鉞	83
39	スタンハンマー	82
39	ホーリーメイス	82
41	ファルキーズホーンド	80
42	ベドウィンサイフ	78
42	七星剣	78
44	フランキスカ	75
45	釣鎌槍	74
46	バトルアックス	72
46	ブランディストック	72
48	ウィルヘルムボウ	70
48	ハルバード	70
50	デュランダーナ	68
50	草薙剣	68

Special Ranking 3 武器・アイテムの防御力

デモンズシリーズ、防御力はピカー

敵の攻撃から身を護るためには、防御力の高い武器やアイテムが欠かせない。冒険者たるもの、このランキングの上位にあるような防具を身につけたいものだ。

1位はアンゴルモアを倒すと手に入るデモンズアーマー。身につけているとMPも回復してしまう驚異の鎧である。2位は価格ランキングで4位に入っているオリハルコンアーマー。以下、上位は圧倒的に鎧が占めているのが特徴的だ。

片手武器と併用できる盾のなかで最も防御力が高いのはデモンズシールドだった。全体的にデモンズシリーズの凄さを見せつけられた感があるが、装備すると魅力が下がるから難しい。

順位	名前	防御
1	デモンズアーマー	99
2	オリハルコンアーマー	85
3	逆鱗鎧	74
4	綿襖甲	70
5	落武者の甲冑	68
6	エルブンチェンメイル	67
7	シルバープレート	64
8	黄金鎧	62
9	ミスリルアーマー	54
10	和製南蛮胴	52
11	プレートメイル	50
11	ベヒモスシェル	50
13	スプリットメイル	48
14	大鎧	46
14	歩人甲	46
16	デモンズシールド	44
17	ガリバルディシールド	42
17	スパイクドレザー	42
17	ブレストアーマー	42
20	アストラルボディ	40
20	芭蕉扇	40
20	裲襠甲	40
23	グリフォンの鎧	38
24	腹当	36
25	鎖子甲	35
25	鎖帷子	35
27	ジンニーヘルム	34
27	チェインメイル	34
29	スタデッドアーマー	32
30	デモンズヘルム	30
30	プレートコート	30
30	胴丸	30
30	八尺瓊勾玉	30
34	スケイルメイル	28
34	ナイフシールド	28

順位	名前	防御
36	皮甲	26
37	ハードレザーアーマー	24
38	タワーシールド	22
39	ハイドアーマー	20
39	レザーアーマー	20
39	亀甲	20
39	籐甲	20
43	バーサークヘル	19
44	ソフトレザーアーマー	18
44	リバイアサンクロウ	18
46	ムーンシールド	16
46	綿甲	16
48	エルブンヘル	14
48	ホーンドヘルム	14
48	星兜	14

Special Ranking 4 武器・アイテムの能力修正

栄光の剣はモテたい人必携！

武器やアイテムを身につけると、自分が本来もっているパラメータにボーナスが上乗せされることがある（もちろん下がることもある）。これが能力修正だ。ここでは、筋力、知性、敏捷、魅力において行われる能力修正の合計値を武器・アイテムごとに集計してみた。

その結果、もっとも修正値が大きかったのは栄光の剣。魅力のみ 40 のアップだ。ちなみに各部門別にもっとも高く能力修正が行われる武器・アイテムを紹介すると、筋力が武神の天蓋と龍淵剣、知性が世界樹の実、敏捷はヴィーザルブーツだ。また、どの能力もアップさせるエクスカリバー、神威の剣、エーテルシールドも使える武器といえる。

順位	名前	筋力	知力	敏捷	魅力	合計
1	栄光の剣	0	0	0	40	40
2	世界樹の実	0	30	0	2	32
3	栄光の鎧	0	0	0	30	30
4	エクスカリバー	10	5	5	5	25
5	栄光の盾	0	0	0	20	20
5	神威の剣	4	12	2	2	20
7	エーテルシールド	5	7	3	4	19
8	サファイア	0	0	0	15	15
9	ルーンジャベリン	0	6	0	8	14
10	アトラクトリング	0	0	0	12	12
10	ヴィーザルブーツ	0	0	12	0	12
10	草薙剣	9	0	0	3	12
10	八尺瓊勾玉	0	0	9	3	12
10	八咫鏡	0	9	0	3	12
10	夜叉の篭手	12	0	0	0	12
16	ゴットマスク	0	11	0	0	11
16	シルバーナイフ	0	3	0	8	11
18	ドラゴンキラー	10	0	-3	3	10
18	パーカッションガン	0	0	0	10	10
18	パワーブレスレット	10	0	0	0	10
18	栄光の兜	0	0	0	10	10
18	輝石	0	0	0	10	10
18	七星剣	0	0	0	10	10
18	正鵠弓	10	0	0	0	10
25	エルブンチェンメイル	0	3	3	3	9
25	グリフォンの鎧	0	0	5	4	9
25	頭脳的耳輪	0	8	0	1	9
28	エンゲージリング	0	0	0	8	8
28	ガリバルディシールド	0	5	-2	5	8
28	スピードブーツ	0	0	8	0	8
28	ベドウィンサイフ	0	0	8	0	8
28	ミスリルアーマー	0	0	5	3	8
28	魂滅槍	0	8	0	0	8
28	美的首飾	0	0	0	8	8
28	韋駄天の草履	0	0	8	0	8

順位	名前	筋力	知力	敏捷	魅力	合計
36	ナイフシールド	0	0	0	7	7
36	汗的指輪	7	0	0	0	7
36	如意棒	0	0	7	0	7
36	龍淵剣	15	-4	-10	6	7
40	アブドゥルバンド	0	6	0	0	6
40	エンブレム	0	0	0	6	6
40	シルバーネックレス	0	0	0	6	6
40	シルバープレート	0	0	0	6	6
40	トリプルダガー	0	0	8	-2	6
40	筋斗玉	0	0	6	0	6
40	麗人の腰巻き	0	0	0	6	6
47	エルブンヘル	0	0	1	4	5
47	パワーグローブ	5	0	0	0	5
47	フェアリーの羽飾り	0	0	2	3	5
47	越中ふんどし	0	0	0	5	5
47	黄金鎧	0	0	0	5	5
47	細工師の簪	0	0	0	5	5
47	知恵の鉢巻き	0	5	0	0	5
47	練気針	10	-5	5	-5	5

Special Ranking 5 武器の速度

なぜか漬物石がトップ！

速度の数値は、次の攻撃に移るまでの時間を表している。したがって、数字が少ないほど次の攻撃を繰り出せるまでのスパンが短い優秀な武器ということになる。

栄光の1位に輝いたのはブリッツソード、ボーパルソード、栄光の剣、漬物石だった。なかでもボーパルソードはクリティカル部門でも3位に入賞。攻撃力も32とそこそこ高いからオススメできる。また剣闘会で優勝するともらえる栄光の剣は攻撃力が50もある逸品である。

問題は漬物石。クリティカル部門でも50％の高率で1位だったが、攻撃力は1だからなぁ。ほとんど使えない武器と言わざるを得ない……。

順位	名前	速度
1	ブリッツソード	0
1	ボーパルソード	0
1	栄光の剣	0
1	漬物石	0
5	トリプルダガー	10
5	ナックル	10
5	ビアドソード	10
5	苦無	10
9	峨嵋刺	12
10	鉤爪	16
11	ナイフ	18
12	仙人杖	20
13	クリス	22
13	ダガー	22
15	黄金小太刀	24
15	神威の剣	24
17	幡	26
18	ジャンビーヤ	28
18	ショートソード	28
20	ヒヒイロカネの剣	30
20	圏	30
20	七支刀	30
23	コラ	32
23	シルバーナイフ	32
23	釵	32
26	カタール	34
26	ダマヌスクスソード	34
26	筆架叉	34
26	魔手裏剣	34
30	レイピア	36
30	脇差	36
32	パタ	38
33	サーベル	40
33	デュランダーナ	40
33	ブロードソード	40

順位	名前	速度
33	ライトニングソード	40
33	十手	40
33	正鵠弓	40
33	忍者刀	40
40	刀	42
40	薙鎌	42
42	シャムシール	44
42	ロングソード	44
42	掛矢	44
42	精霊の槍	44
42	霊殺剣	44
42	モーニングスター	46
42	草薙剣	46
42	湾刀	46
42	棍	46

Special Ranking 6 武器の射程距離

飛び道具が上位に多数ランクイン

意外と重要なのについ忘れてしまいがちな射程距離。たとえばＨＰの低い魔法使い系を最後方に配置したフォーメーションをとった場合、この魔法使いが射程１や２の武器を使っても攻撃は無理である。フォーメーションの後方に位置する人にはここで挙げた武器を持たせてあげよう。

上位にランクインしている武器はベスト15のうち14までが射撃系。やはり飛び道具は遠くの敵まで倒すことができるのである。非射撃系で唯一1位にランクされたのは伸縮自在の如意棒。槍系の武具も射程距離は長いのである。

順位	名前	射程
1	プラズマガン	6
1	フリントロックガン	6
1	ホイールロックガン	6
1	マッチロックガン	6
1	火縄銃	6
1	拐子銃	6
1	克敵弓	6
1	正鵠弓	6
1	如意棒	6
10	アーバレスト	5
10	ウィルヘルムボウ	5
10	エルブンランス	5
10	クロスボウ	5
10	重籐弓	5
10	精霊の槍	5
10	抱大筒	5
10	連弩	5
18	ショートボウ	4
18	フォーシャール	4
18	ポセイドンハープーン	4
18	リボルバーガン	4
18	ルーンジャベリン	4
18	ロングボウ	4
18	一窩蜂箭	4
18	弓胎弓	4
18	強弩	4
18	九龍槍	4
18	魂滅槍	4
18	弾弓	4
18	長柄槍	4
18	鉤鎌槍	4
18	方天戟	4
18	六連輪廻銃	4
18	弩	4
35	グレイブ	3
35	サン	3
35	スリング	3
35	デスサイズ	3
35	トライデント	3
35	パーカッションガン	3
35	パイク	3
35	パルチザン	3
35	ハルバード	3
35	ブランディストック	3
35	リターンチャクラム	3
35	ロングスピア	3
35	鎌槍	3
35	錘	3
35	薙鎌	3
35	魔手裏剣	3
35	狼牙棒	3
35	棍	3

Special Ranking 7 武器のクリティカル

2回に1回はクリティカルでも……

順位	名前	クリティカル
1	デスサイズ	50
1	漬物石	50
3	ボーパルソード	40
4	ブリッツソード	30
4	神威の剣	30
6	ウィルヘルムボウ	25
6	プラズマガン	25
6	ブランディストック	20
9	棒火矢	15
10	峨嵋刺	12
11	エクスカリバー	10
11	トリプルダガー	10
11	フレイムアンカー	10
11	七支刀	10
11	正鵠弓	10
11	精霊の槍	10
11	幡	10
18	七星剣	9
19	アーバレスト	8
19	グレイブ	8
19	トライデント	8
19	パルチザン	8
19	リターンチャクラム	8
19	九龍槍	8
19	克敵弓	8
19	方天戟	8
27	クロスボウ	7
27	コラ	7
27	サン	7
27	シルバーナイフ	7
27	ソードブレーカー	7
27	ナックル	7
27	パイク	7
27	パタ	7
27	フォーシャール	7
27	強弩	7
27	鉤鎌槍	7
27	魔手裏剣	7
27	釵	7
40	エルブンランス	6
40	カタール	6
40	ジャンビーヤ	6
40	ダガー	6
40	レイピア	6

ここではクリティカルヒットが起こる確率が高い武器のランキングを示している。もちろん、確率が高いほど戦闘において有利であることは言うまでもないだろう。

1位には、50％の確率でクリティカルヒットが発生する価格5万6千Gのデスサイズと価格1Gの漬物石が並び立つ。デスサイズは速度・射程なども合格点をあげられる優秀な武器。ところが、もう一方の漬物石は攻撃力がたったの1だし、身につけていると魅力が大きく低下してしまう。いったいどう利用するのだろう？

順位	名前	クリティカル
40	ロングスピア	6
40	ロングボウ	6
40	筆架叉	6
40	倭刀	6
49	クレイモア	5
49	サーベル	5
49	ショートソード	5
49	ショートボウ	5
49	ダマヌスクスソード	5
49	ドラゴンキラー	5
49	ナイフ	5
49	ヒヒイロカネの剣	5
49	ホーリーメイス	5
49	ルーンジャベリン	5
49	圏	5
49	呉鉤	5
49	魂滅槍	5
49	中庸剣	5
49	妖刀村雨	5
49	妖刀村正	5
49	弩	5

Special Ranking 8 武器の強化回数

鉄則、剣は強化して使え！

順位	名前	強化回数
1	ベヒモスシェル	10
1	リバイアサンクロウ	10
1	黒作太刀	10
1	小烏丸太刀	10
1	太刀	10
1	胴太貫	10
7	クレイモア	9
7	ミスリルアーマー	9
9	エルブンランス	8
9	カタール	8
9	グランドシャムシール	8
9	グリフォンの鎧	8
9	タワーシールド	8
9	トゥハンドソード	8
9	フランベルジュ	8
9	大刀	8
17	エルブンヘル	7
17	フォーシャール	7
17	フルヘルム	7
17	鎌槍	7
21	カイトシールド	6
21	シャムシール	6
21	なぎなた	6
21	ブロードソード	6
21	マッチロックガン	6
21	ムーンシールド	6
21	金砕棒	6
21	呉鉤	6
21	刀	6
21	忍者刀	6
21	般若の面	6
21	倭刀	6
21	脇差	6
34	サーベル	5
34	サレット	5
34	トライデント	5
34	バルディッシュ	5
34	ビアドソード	5
34	プレートコート	5
34	ロングソード	5
34	拐	5
34	鎖子甲	5
34	重籐弓	5
34	長柄槍	5
34	直刀	5
34	薙鎌	5
34	籐甲	5

意外にあなどれないのが武器の強化回数だ。最初は大した攻撃力・防御力のない武器でも、強化を重ねるに従ってぐんぐん優秀な武器に変身していく。ここで上位に入っている武器は、どんどん鍛えていきたいものである。

10回強化が可能な6つの武器のうち、日紫の黒作太刀、小烏丸太刀、太刀、胴太貫は両手で使う剣系。第一章でも触れているが、剣は初期値が低いものの、強化することによってほぼ最強クラスのダメージを敵に与えることができるようになる。こういった武器を初期段階で装備できたら、ほかの武器に浮気せず、せっせと強化に励んでもいいだろう。もちろんレンシア、イルタール、竜江でも両手用剣は強化回数が高くなっている。

Special Ranking 9 モンスターのHP

はたしてキミは天の使者に勝てるか!?

モンスターとの戦いにおいて気になるのは、相手のＨＰである。ここで紹介したモンスターと戦うときは相当な覚悟が必要だ。

１位の天の使者はＨＰがほぼ 10 万。２位のバイドゥラークの約 50 倍である。はたして、天の使者に勝てる人はいるのだろうか。おそらくは最強のモンスター（モンスターか？）。また、バイドゥラークはＨＰ以外の能力も高く、総合的な能力は屈指の存在だ。

ベスト 10 の上位にイベント系モンスターが名を連ねるなかで、日紫の地方最強モンスターである恐竜が４位に入っている。恐竜はほかの地方最強モンスターにくらべ攻撃面では劣っているが、それをＨＰの高さで補っている。恐竜との戦いは持久戦になるだろう。

順位	名前	HP
1	天の使者	99999
2	バイドゥラーク	1999
3	アークメイヤー	1505
4	恐竜	1111
5	セムイ	1103
6	ヴァッサゴ	1003
7	アンゴルモア	904
8	デスドラゴン	901
8	ムシュフシュ	901
10	アツユ	884
11	モーザドゥーグ	853
12	妖犬	745
13	スフィンクス	705
14	ヘルハウンド	681
15	ウィンディーネ	677
16	レッドドラゴン	654
17	九尾のキツネ	648
18	窮奇	620
19	ベヒモス	613
19	鎌イタチ	613
21	ブルードラゴン	607
22	アイ・ボール(イル)	606
23	シルフ	580
24	ネクロゾーン	555
25	アイ・ボール(レン)	544
26	肉人	527
27	サラマンダー	515
28	ラドン	514
29	ヒドラ	502
29	相柳	502
31	イモータル	500
32	犬神	499
33	天狐	492
34	地獄犬	491
34	天狐	491

順位	名前	HP
36	ワイバーン	486
36	飛目玉	486
38	ガルム	484
38	ノーライフ・キング	484
40	ナイトシェイド	483
41	ポルターガイスト(レン)	453
42	八股の大蛇	444
43	百頭	427
44	サーペント	424
45	黒犬	421
46	アンフィスバエナ	420
47	飛翔眼	418
48	ミノタウロス	417
49	海龍	391
50	酒呑童子	386

Special Ranking 10 モンスターのMP

大魔王バイドゥラーク強し！

順位	名前	MP
1	バイドゥラーク	706
2	アークメイヤー	607
3	セムイ	500
4	ポルターガイスト(レン)	453
5	ウィンディーネ	425
6	シルフ	413
7	ヴァッサゴ	404
8	アツユ	400
9	サラマンダー	392
10	ベヒモス	369
11	家騒	354
12	ポルターガイスト(イル)	353
13	ネクロマンサー	320
14	九尾のキツネ	307
15	アンゴルモア	303
15	天狐	303
17	イモータル	300
18	ノーライフ・キング	207
19	ナイトシェイド	203
20	天の使者	200
21	スジキトリ	162
22	アイ・ボール(イル)	106
22	レイス(イル)	106
22	レイス(レン)	105
25	鼻高天狗	105
56	飛目玉	103
27	アイ・ボール(レン)	101
27	スジキトリ	101
27	飛翔眼	101
30	妖犬	95
31	シャーマン	85
32	メイジ	85
33	ヴァンパイア	84
33	スフィンクス	84
35	陰陽師	83

ＭＰが高いモンスターたちは、戦闘中魔法を操ってくることが多い。こちらもそれなりの準備をしていないと不覚をとる場合があるから気をつけたい。

ここでのＮ0.1はバイドゥラーク。2位のアークメイヤーを約100ポイント引き離してダントツのトップである。以下アークメイヤー、セムイと悪魔が並ぶが、4位にはレンシアのポルターガイストがランキングされている。このポルターガイストの特徴はＨＰとＭＰのポイントがまったく同じということ。イルタールのポルターガイスト、竜江の家騒も同様である。

順位	名前	MP
35	家鳴り	83
37	幻術師	80
38	バンシー	67
39	クアード・エチムミ	65
40	吸血巨人	64
40	泣女	64
40	飛縁魔	64
43	鞍馬天狗	63
44	ブルードラゴン	62
45	ヘカトンケイル	61
45	酒呑童子	61
47	僧侶	57
48	モーザドゥーグ	55
48	レッドドラゴン	55
48	犬神	55

Special Ranking 11 モンスターの攻撃力！

悪魔勢が上位を完全独占。ドラゴンも強い

順位	名前	攻撃力
1	バイドゥラーク	122
2	ヴァッサゴ	116
3	アークメイヤー	114
4	アンゴルモア	109
5	セムイ	106
6	アツユ	102
7	相柳	98
8	サラマンダー	97
9	窮奇	97
10	ネクロマンサー	95
11	デスドラゴン	94
12	ヒドラ	92
12	ワイバーン	92
14	イモータル	90
14	ムシュフシュ	90
16	レッドドラゴン	89
17	ブルードラゴン	88
17	恐竜	88
19	スフィンクス	86
19	暗殺者	86
21	ラドン	85
22	忍者	84
23	ベヒモス	83
23	八股の大蛇	83
25	妖犬	82
26	アサシン	81
27	アサッシン	80
27	天の使者	80
27	天狐	80
30	飛目玉	79
31	ウィンディーネ	78
31	海龍	78
33	百頭	77
34	ネクロゾーン	76
35	家騒	75

一撃の強さを示す攻撃力。これが高い相手と戦うときは、自分のＨＰに十分気を配らなければならないだろう。

トップになったバイドゥラークは、筋力やＭＰのランキングでも１位となっている。最強モンスターの一人といっていい。以下５位まで悪魔系のモンスターが続いている。また、ベスト10で特徴的なのはアツユ、相柳、窮奇といった竜江のモンスターが多いことだ。そしてレンシアのモンスターも11位〜20位に６つも入っている。

上位にランクされるモンスターにはドラゴン系が多いのも特徴的だ。さすがに地方最強モンスターを輩出するだけのことはあるといえよう。

順位	名前	攻撃力
35	地獄犬	75
37	アイ・ボール(レン)	74
37	九尾のキツネ	74
41	天狐	72
43	鎌イタチ	71
43	吸血巨人	71
45	ガルム	70
45	モーザドゥーグ	70
45	飛翔眼	70
45	サーペント	69
45	シルフ	69
45	ヘルハウンド	69
45	ポルターガイスト	69
45	ミノタウロス	69
50	アイ・ボール(イル)	68
50	黒犬	68

Special Ranking 12 モンスターの防御力

悪魔を押さえスライム系がトップ！

飛び抜けて防御力の高いのがスライム系だ。4位にランクされているバイドゥラークの防御力が271だというのに、こいつらは999！　ブヨブヨとした弱点のない体に武器でダメージを与えるのは至難のワザだろう。ただし、スライム系は攻撃力がほとんどないし、ＨＰも低いから安心して戦える。

4位以下は強豪モンスターのオンパレード。そのなかでは18位にランクされた大地の精霊ベヒモスの名が注意を引く。このベヒモスの皮からつくられた鎧こそ、武器防御力ランキングで11位に入っているベヒモスシェルなのだ。お値段は相当高いが、ぜひ手に入れておきたい逸品である。

順位	名前	防御力
1	ウーズ	999
1	スライム	999
1	粘液獣	999
4	バイドゥラーク	271
5	アークメイヤー	267
6	ヴァッサゴ	258
7	アンゴルモア	255
8	セムイ	251
9	ムシュフシュ	241
9	天狐	241
11	スフィンクス	232
11	デスドラゴン	232
11	九尾のキツネ	232
14	アイアンゴーレム	230
15	ナイトシェイド	221
15	ラドン	221
15	レッドドラゴン	221
18	ベヒモス	219
19	アツユ	218
19	恐竜	218
21	アイ・ボール(イル)	216
22	ブルードラゴン	213
23	ノーライフ・キング(レン)	212
23	ワイバーン	212
25	モーザドゥーグ	211
26	ストーンゴーレム	210
27	ヒドラ	209
28	相柳	204
29	ウィンディーネ	202
29	ネクロゾーン	202
29	飛目玉	202
32	アイ・ボール(レン)	201
32	ガルム	201
32	サラマンダー	201
32	窮奇	201
36	イモータル	200
36	天の使者	200
36	天狐	200
39	ヴァンパイア	199
40	デルピュネ	196
40	八股の大蛇	196
42	アンフィスバエナ	193
43	ヘルハウンド	192
43	犬神	192
43	飛翔眼	192
46	妖犬	190
47	黒犬	189
48	ヘカトンケイル	188
49	ポルターガイスト	186
50	地獄犬	184

Special Ranking 13 モンスターの筋力

ジャイアント系は筋肉バカ？

順位	名前	筋力
1	バイドゥラーク	160
2	アークメイヤー	143
3	セムイ	138
4	暗殺者	135
5	アサシン	134
5	ヴァッサゴ	134
7	忍者	132
8	アサッシン	130
9	アンゴルモア	129
10	ネクロマンサー	124
11	鎌イタチ	117
12	ムシュフシュ	106
13	デスドラゴン	105
13	イモータル	105
15	天の使者	100
16	レッドドラゴン	96
17	ワイバーン	93
17	ブルードラゴン	93
19	恐竜	89
20	アツユ	88
21	九尾のキツネ	83
22	天狐	82
23	ベヒモス	80
23	ヘカトンケイル(イル)	80
25	酒呑童子	77
26	ジャイアント(レン)	76
27	ヘカトンケイル(レン)	75
27	巨人	75
27	吸血巨人	75
30	ジャイアント(イル)	74
30	ラドン	74
32	相柳	73
33	巨人	72
34	ヒドラ	71
34	八股の大蛇	71

1～3位までを悪魔系のモンスターが占めたなか、4位に入ったのが暗殺者。5位のアサシン、7位の忍者、8位のアサッシンとともに不気味な存在である。

こうしてランキングを見ると、知性と筋力を両立させているモンスターが多いことに驚かされる。とくにイモータルと天の使者はどちらも100を超えるオールマイティーぶりだ。バイドゥラークも体力160で知性が82だから、ほとんど反則である。

だが、絵に描いたような「筋肉バカ」もいる。巨人、ジャイアントたちである。とくにレンシアのジャイアントは筋力が76もあるのに知性がたったの11しかない。「ウドの大木」といった表現がぴったりだ。

順位	名前	筋力
36	百頭	70
37	トロール(レン)	69
37	スフィンクス	69
39	トロール(イル)	68
39	アンフィスバエナ	68
39	ミノタウロス	68
39	大入道	68
44	褐肌鬼	67
44	首なし武士	67
44	海龍	67
47	サーペント	66
47	鼻高天狗	66
47	首携戦士	66
50	オーガー	65
50	ラークシャサ	65
50	デュラハン	65

Special Ranking 14 モンスターの知性

やはり神は全知全能。イモータルが圧勝！

順位	名前	知力
1	イモータル	124
2	天の使者	100
3	ウィンディーネ	99
4	ノーライフ・キング	95
5	シルフ	91
5	ナイトシェイド	91
7	バイドゥラーク	82
8	アークメイヤー	75
9	天狐	74
9	九尾のキツネ	74
11	アツユ	71
12	デスドラゴン	65
12	ネクロマンサー	65
14	スフィンクス	63
15	フォロアサーチ	60
15	セムイ	60
17	レッドドラゴン	59
18	窮奇	55
19	サラマンダー	51
20	ブルードラゴン	50
20	ヴァッサゴ	50
22	ベヒモス	48
23	飛び目玉	45
23	飛翔眼	45
25	鼻高天狗	44
25	シャーマン	44
25	クレリック(イル)	44
25	家騒	44
25	僧侶	44
30	クレリック(レン)	43
30	ポルターガイス(イル)ト	43
30	幻術師	43
30	僧	43
34	ヴァンパイア(レン)	41
34	アンゴルモア	41

首位はやはりイモータルである。そりゃそうだ、神様なのだから。しかし、ゲームではこのイモータルに勝負を挑むことができ、勝てば自分が神になれるのである（条件は公式ガイドブックを参照)。考えたらすごい話だ。

2位には天の使者。彼女もほとんど神様みたいな存在だから、このランクは当然か。

やはり知性のランキングだけあって、3位のウィンディーネから8位のアークメイヤーまで人間型のモンスターがずらりと並んでいる。そんななか非人間系モンスターとして健闘しているのが、9位に入った天狐＆九尾のキツネと11位のアツユ。他の人間型モンスターよ、知性で獣に負けてどうする……。

順位	名前	知力
36	家鳴り	41
36	陰陽師	41
36	ヴァンパイア(イル)	41
39	ポルターガイスト(レン)	40
39	アイ・ボール	40
39	メイジ	40
42	鞍馬天狗	36
43	バンシー	35
43	グレムリン	35
43	飛縁魔	35
46	鎌イタチ	34
46	姿亡人	34
46	ラミア(レン)	34
46	天の邪鬼	34
50	クアード・エチムミ	33
50	七人同行	33
50	ラミア(イル)	33

Special Ranking 15 モンスターの敏捷

強豪モンスターが並ぶなかゴキブリが健闘！

順位	名前	敏捷
1	シルフ	99
1	ワイバーン	99
1	恐竜	99
4	鎌イタチ	96
4	八股の大蛇	96
6	セムイ	95
7	デスドラゴン	91
8	バイドゥラーク	90
9	犬神	88
10	ヒドラ	87
10	レッドドラゴン	87
12	ノーライフ・キング	86
13	アークメイヤー	85
14	黒犬	85
15	アツユ	84
16	九尾のキツネ	82
17	ネクロゾーン	81
17	ブルードラゴン	81
17	ラドン	81
17	相柳	81
21	アンゴルモア	80
21	ヴァッサゴ	80
21	海龍	80
21	天狐	80
21	飛翔眼	80
26	ムシュフシュ	79
28	ヘルハウンド	76
28	モーザドゥーグ	76
30	ナイトシェイド	75
30	天狐	75
32	妖犬	74
33	家鳴り	72
33	天狐	72
35	アイ・ボール	71

敏捷が高いモンスターと戦うのはイヤなもの。先に攻撃されてしまうし、逃げようとしてもなかなか成功しない。自分のキャラクターの敏捷が低いうちはなるべく剣を交えないほうがいいだろう。

ランキングには1位～50位まで強豪モンスターの名がずらりと並んでいる。序盤で彼らに出会ったらピンチだと考えていいだろう。そんななかにあって堂々48位にランクインしているのがゴキブリ様である。確かに、あの素早さは並じゃないよな……。

順位	名前	敏捷
35	窮奇	71
37	ガルム	70
37	地獄犬	70
39	ウィンディーネ	69
39	サーペント	69
39	サラマンダー	69
40	アンフィスバエナ	65
40	ゴキブリ	65
42	飛目玉	64
43	スフィンクス	63
44	ポルターガイスト（レン）	61
44	百頭	61
46	フォロアサーチ	60
47	ベヒモス	59
48	コックローチ	57
49	ポルターガイスト（イル）	56
49	家騒	56

Special Ranking 16 モンスターの所持金

紅娘は弱いのにお金を持ってるぞ！

1～4位までを地方最強モンスターが独占。彼らを倒すと家が買えるほどの大金のほか超貴重武器もゲットできるから、ぜひとも戦いを挑んでほしい。

5位以下はケタがひとつ違うが、そのぶん弱くなっている。なかでも注目は12位にランクされている紅娘。ＨＰは47、攻撃力だって19と、このあたりにランクされるほかのモンスターにくらべ10分の1程度の弱さだ。また、17位のヴァンパイアも結構弱いわりに小金持ちである（それでも紅娘よりずっと強いが）。

順位	名前	所持金
1	デスドラゴン	80000
1	ムシュフシュ	80000
3	アツユ	70000
4	恐竜	50000
5	鎌イタチ	6000
6	スフィンクス	4000
7	ノーライフ・キング	3000
7	レッドドラゴン	3000
7	九尾のキツネ	3000
7	天狐	3000
11	ナイトシェイド	2600
12	紅娘	2222
13	アイアンゴーレム	2200
14	ヒドラ	2173
15	ラドン	2059
16	ブルードラゴン	2000
17	ヴァンパイア	1600
18	相柳	1598
19	アイ・ボール	1333
19	飛び目玉	1333
19	飛翔眼	1333
22	八股の大蛇	1200
23	酒呑童子	300
24	イルタールハンター	200
24	イルタール山賊	200
24	スプリガン	200
24	ネクロゾーン	200
24	ヘルハウンド	200
24	レンシアハンター	200
24	レンシア山賊	200
24	盗賊の手下	200
24	日紫ハンター	200
24	日紫山賊	200
24	鼻高天狗	200
24	竜江ハンター	200

順位	名前	所持金
24	竜江山賊	200
37	鞍馬天狗	100
37	宝守人	100
39	悪天狗	50
40	キョンシー	30
41	ツチノコ	20
41	烏天狗	20
41	吸血巨人	20
41	宝の番人	20
45	ドラゴンケンタウロス	12
46	オーク	10
46	オンプレティグレ	10
46	ガードマン	10
46	ミミック	10
46	ライカンスロープ	10
46	虎人	10
46	馬腹	10
46	宝虚鬼	10
46	野狗子	10
46	狼男	10

Worst Ranking 1 武器&アイテムの価格、攻撃力、防御力

〈武器&アイテムの価格〉

順位	名前	価格
1	灰	5
2	地下牢の通行証	10
3	トーチ	50
3	ランプ	50
3	提灯	50
3	灯篭	50
7	コンディションパウダー	100
7	リストアポーション	100
7	漢力丹	100
7	気付丸	100
7	トラップシースケッチ	100

ここからは各種ワーストランキングを検討たい。まずはじめは価格の安い武器・アイテムだ。もっとも安いのは灰である。だいたい、灰が道具屋で売られていることが不思議なのだが、そんなものが５Ｇもすることも不思議。さらに、これを買ってくれと頼む人がいるのも不思議だ。攻撃力が一番低いのはお馴染みの漬物石。１しかないのだから仕方ない。また、同点でビリの精霊の槍は攻撃力こそ低いもののほかのデータは高めなので、相手に与えるダメージは大きい武器であることに注意。防御力に関しては０という武器・アイテムがたくさんあるので、防具に限定したランキングとした。栄光シリーズの防具は防御力ゼロである。

〈武器&アイテムの攻撃力〉

順位	名前	攻撃力
1	漬物石	1
1	精霊の槍	1
3	ホーンドヘルム	2
3	天剛劈水扇	2
5	峨嵋刺	3
6	スパイクドレザー	4
6	脇差（左手用）	4
6	ナイフ	4
9	ナイフシールド	5
9	鉤爪	5
9	ダガー	5

〈武器&アイテムの防御力〉

順位	名前	防御力
1	シリーズの防具	0
2	ターバン	1
2	黒頭巾	1
2	火の兜	1
2	水の盾	1
2	八咫鏡	1
7	レザーハット	2
8	フェイスガード	3
8	面具	3
8	バックラー	3

Worst Ranking 2 武器&アイテムの能力修正 武器の速度、クリティカル

〈武器&アイテムの能力修正〉

順位	名前	筋力	知力	敏捷	魅力	修正合計
1	アストラルボディ	-15	-15	-10	5	-35
2	漬物石	0	0	0	-20	-20
2	和製南蛮胴	0	0	-20	0	-20
4	プレートメイル	0	0	-18	0	-18
5	五雷神機	0	0	-16	0	-16
5	漆黒の腕輪	0	0	0	-16	-16
7	デスサイズ	0	0	0	-15	-15
7	デモンズアーマー	10	-5	0	-20	-15
7	デモンズクロウ	10	-5	0	-20	-15
7	デモンズシールド	10	-5	0	-20	-15
7	デモンズヘルム	10	-5	0	-20	-15
7	フレアアックス	5	0	-20	0	-15
7	落武者の甲冑	0	0	-2	-13	-15

身につけると能力が下がる武器・アイテム。1位は最も価格が高いアストラルボディである。2位にはまた漬物石が登場している。ここではデモンズシリーズが軒並みランクインしているのも見物だ。また、最も速度が遅いのは抱大筒。ここには射撃系の武器が多くランクされている。射撃系の武器は一撃の破壊力は大きいのだが、そのかわりなかなか攻撃できないのが玉に瑕だ。ここに挙げたクリティカルヒット確率が低い武器は、どれも確率1%。しかしクリティカルに頼る必要がない優れた武器ばかりである。ちなみに射程距離と強化回数のランキングについては、同率ビリが多すぎるため掲載しなかった。

〈武器の速度〉

順位	名前	速度
1	抱大筒	630
2	五雷神機	480
3	フレイムアンカー	350
4	火縄銃	260
5	ホイールロックガン	240
6	拐子銃	220
7	一窩蜂箭	200
7	地脈の剣	200
9	マッチロックガン	180
10	パーカッションガン	150

〈武器のクリティカル〉

順位	名前	クリティカル
1	スリング	1
1	パーカッションガン	1
1	ファイヤーワンド	1
1	一窩蜂箭	1
1	火縄銃	1
1	掛矢	1
1	金砕棒	1
1	太刀	1
1	大鉞	1
1	胴太貫	1
1	脇差	1
1	鉞	1

Worst Ranking 3 モンスターのHP、攻撃力、防御力

〈モンスターのHP〉

順位	名前	HP
1	ウーズ	15
2	ゴキブリ(日)	16
2	粘液獣	16
4	コックローチ(レン)	20
4	スライム	20
6	ゴキブリ(竜)	24
7	コウモリ（竜、日）	25
7	バット	25
7	粘液質	25
10	コックローチ（イル）	27

一番簡単にやられるヤツはどれか？　スライム系とゴキブリ系がしのぎを削っているが、１位はイルタールのスライムであるウーズだった。ただしスライム系は防御力が異様に高い。“弱さ”という点でいえば圧倒的にゴキブリ系だろう。攻撃力のなさでもゴキブリ系は筆頭にあげられている。おなじくビリになっている太歳、肉人はＨＰだけはやたらと高いモンスター。戦闘で勝てるのは間違いないが、疲れる相手だ。防御力が最も少ないモンスターも、ゴキブリ系と太歳、肉人が人魂とともにビリを分け合った。総合的にみてゴキブリがかなり弱いモンスターであることは間違いない。なお、ＭＰワーストランキングは、０というモンスターがたくさん存在するため掲載していない。

〈モンスターの攻撃力〉

順位	名前	攻撃力
1	ゴキブリ(竜、日)	1
1	コックローチ（レン、イル）	1
1	太歳	1
1	肉人	1
5	イナゴ	2
5	コウモリ	2
5	ジャイアント・スパイダー(レン、イル)	2
5	スネーク	2
5	バット（レン、イル）	2
5	鬼蜘蛛(日)	2
5	蛇	2

〈モンスターの防御力〉

順位	名前	防御力
1	ゴキブリ(竜、日)	1
1	人魂	1
1	太歳	1
1	肉人	1
5	吸血コウモリ	2
6	鬼蜘蛛(日)	4
7	コウモリ（竜、日）	5
7	骸骨男	5
7	鬼蜘蛛（竜）	5
7	動死体	5

Worst Ranking 4 モンスターの筋力、知性、敏捷

〈モンスターの筋力〉

順位	名前	筋力
1	ゴキブリ（日）	6
1	コックローチ（レン）	6
1	太歳	6
4	コックローチ（イル）	8
4	肉人	8
4	粘液獣	8
7	ゴキブリ（竜）	9
7	粘液質	9
9	スライム	10
10	ウーズ	11
10	バット	11
10	鬼蜘蛛	11

筋力がないモンスターのランキングでもゴキブリ系は太歳、肉人とビリ争いを展開している。これにスライム系を加えた3つが無筋力御三家といったところだ。知性のランキングを見ると、様相はガラっと変わり、死者系モンスターとゴーレムが目立つ。人間的な姿形をしているのに、ゴキブリより知性がないとは……。動きが遅いモンスターは、やはりスライム系だった。また、オークやトロール、ゴーストなども実はスローモーである。ちなみに太歳は敏捷13、肉人は29で、トロそうに見えるがそれほどでもないようだ。なお、所持金に関しても、まったく金を持っていないというというモンスターが多いためランキングは掲載しない。

〈モンスターの知力〉

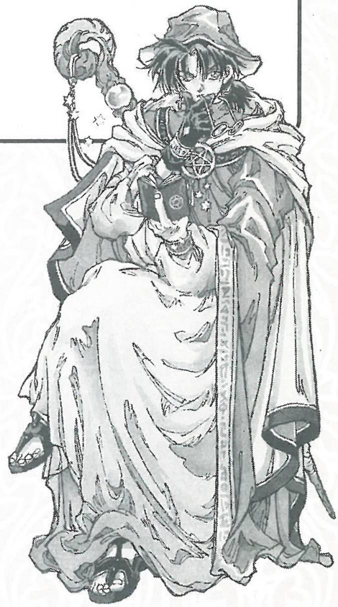
順位	名前	知力
1	狂骨人	5
1	人魂（竜）	5
1	落ち武者	5
4	アイアンゴーレム（レン、イル）	6
4	ゾンビ	6
4	フレッシュゴーレム（レン、イル）	6
4	骸骨男	6
4	人魂（日）	6
4	赤鬼	6

〈モンスターの敏捷〉

順位	名前	敏捷
1	ウーズ	1
2	イグニスファタス	7
3	オーク	9
3	粘液質	9
5	Gスコーピオン	10
5	ヴァーターラ	10
5	ゴースト	10
5	スライム	10
5	トロール	10
5	バグベア	10

★爆笑プレイリポート　Vol. 4

ルナドン版
金○一少年の事件簿



どんな依頼も彼の明晰な頭脳で解決！　……のはずなんだけど、魔物たちが横行するルナドンの世界はそんなに甘くない。金○一耕介の孫がもつ優秀な頭脳が、会話をまったく理解しない魔物たちにどこまで通用するか？　また、幼なじみのみ○きとの関係は？　普段のルナドンとは一味違った物語をご鑑賞あれ。

3人の凸凹トリオ、登場

4つの国がひしめき合う広大な大陸バイラーダス。そこを冒険する2人の少年少女と1人の保護者(!?)が今回の主人公たちである。

「は○めちゃん、早く歩きなさいよ。次の町まで深森の町まであと少しよ」

1人の魔法使い風の少女が、やはり似たような雰囲気を漂わせる少年に声をかける。少年は疲れているというよりも、どちらかといえばあまり気乗りせず、心ここにあらずといったようだ。このやる気の見えない少年こそ、このパーティのリーダー、は○め(*1)。は○めを歩かせようとしている少女は彼の幼なじみ、み○き(*2)だ。

「み○き～、少し休もうぜ。ちょっと疲れたよぉ～」

「まったく。さっき休んだばかりでしょ。早く行かないと日が暮れちゃうわよ」

少年は長時間に渡る徒歩での移動が苦手らしく、日陰を見つけてはしきりに休むことを要求しているようだ。そんな2人が続ける終わりの見えない会話に終止符を打ったのが、2人の保護射的立場にある中年の戦士、剣○(*3)だった。

「こんなところで休むより、はやく深森の町に行って宿で休んだほうがいいと思わないか、は○め。おまえの好きなみ○きちゃんが先に行っちゃうぞ」

(＊1)ご存知、マンガ「金○一少年の事件簿」の主人公。幼なじみのみ○きへ密か(!?)に恋する高校生を、無理やりルナドンの世界に連れてきました。

(＊2)は○めが出れば、やはり相方のみ○きも出なきゃ話にならない。実際には春栄という女性キャラを使っています。名前はリプレイの中だけ。

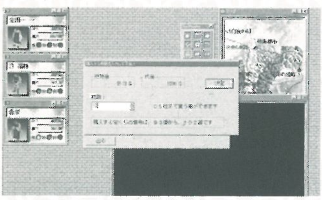
(＊3)は○めの協力を仰いでいる常連さん。この方もリプレイの中だけ、この名前で統一しています。本名は許福林。このパーティ唯一の武闘派キャラ。しかし伏せ字が多いですね。これもパロディの宿命か!?(笑)

は○めとそんな会話を交わす。もちろんみ○きにはその詳しい内容までは聞こえていない。しかし推測は容易についたらしく、自ら先頭をきってスタスタと歩いていってしまった。
「おっちゃん、なにいってんの？　そんなことはいいから早く次の町へ行って休もうよ」
「……そうだな（本当に素直じゃないな）」
こんなちぐはぐに見えるパーティがバイラーダス大陸でいったいどんな冒険を繰り広げるのか……それはこの時点では彼ら自身にも想像できていなかった。

最初の依頼は九龍槍探し

深森の町で鈴音の町までの護衛依頼を受けたは○めたちは、依頼の料金を受け取り、その足で砂海都市へ向かい、次の依頼を探すことにした。
「は○め、依頼を受ける前に少し体を鍛えておいたほうがいいんじゃないか」
鈴音の町から砂海都市へ向かう間、何回か戦闘を体験したは○めは、確かにこのパーティのお荷物的存在になっていることは間違いない（*4）。
「でも俺、あんまり好きじゃないんだよね」
「は○めちゃん、そんなことばかり言っていると、誰も相手にしてくれなくなるよ」
「とにかく訓練所で体を鍛えておいたほうがいいぞ。おれたちも一緒に通うからさ」
「そうだよ、は○めちゃん」
ここまでくるとリーダーとしての威厳はまったくなし。とりあえず訓練所に通うことになった。訓練所に通いは○めて１ヵ月と少し立った頃。その日は竜江国の建国記念日だった！
「よう、そこの兄ちゃん。建国記念日特別の宝くじを買わないかい？」
「（少しだけなら無駄遣いしてもいいよな）何枚か買うよ」
お目付け役のみ○きがその場にいないことをいいことに、リーダーのは○めはパーティの旅費から、宝くじを購入（*5）。10枚買って、当たったのは３等の安寧札１枚だけだった。宝くじと血筋はあまり関係ないようである。

（＊４）魔法使い系だというのに初期装備で魔法アイテムを所持していないのは反則。これじゃいったい何をするために登場してきたのか……。



（＊５）偶然にも宝くじイベントに突入。しかし旅費に限りがあるというのに、賭け事なんぞに手を染めていいのだろうか……。甚だ疑問である。

「み○きには内緒にしておこう……。無駄遣いが知れたらヤバイかも」
「なにしてるの？　は○めちゃん」
「あっ！　み○き、こんなところでなにしてるの？」
「……その手にもっているのは何？」

必死の画策もむなしく、宝くじの当選現場をあっさり見つかってしまったは○め。このあと２時間ほどの説教を聞かされた挙げ句、怒る幼なじみの様子をうかがいながら、機嫌をとるのに四苦八苦。

建国記念日の小さな騒動もようやく鎮火した頃、次の依頼を受ける(*6)。依頼の内容は九龍槍の探索。
「もちろん受けるんでしょ、は○めちゃん？」
「でも、もう少しラクな仕事のほうが……」
「誰だっけ？　1000 Gも無駄に使った人は？　ねぇ、は○めちゃん？」

この一言を言われたら最後、文句すら言えない始末。
「は○め、あきらめろ。元はといえば、旅費を使い込んだおまえが悪い!!」
「おっちゃんまで、そういうの!?」

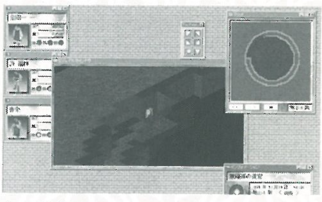
理由はともかく、高額の依頼を初めて受けたは○めたちは九龍槍が眠るといわれる無帰還の迷宮へ向かった。

は○め、無帰還の迷宮で名推理!?

無数の細い通路で構成されている無帰還の迷宮から無事、九龍槍を見つけ出したは○めたち。
「は○めちゃん、よく九龍槍が地下にあるなんて分かったね」
「その理由は俺も聞きたいな」

み○きと剣○の疑問は良く分かる。この無帰還の迷宮は地上２階、地下２階の４層構造になっており、それぞれの階層が複数の階段により、複雑に結び付けられている。一歩間違えれば、地上２階に迷い込んでしまい徒労に終わる可能性もあったのだ。いよいよは○めの一人舞台が始まる(*7)。
「良く考えると、この迷宮自体の構造が大きなヒントになっているんだ。１つ目のヒントは地下１階の分岐。地下２階から登ってきて、最初にあったのは上り階段。そ

(＊６)パーティが３人ということもあって、１人あたりの分け前もかなり高額になってくる。この依頼を達成すれば、装備を整えることがようやくできる。



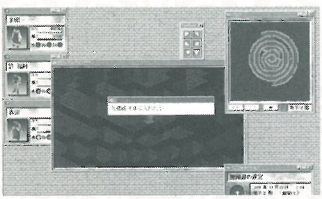
(＊７)ダンジョンの中では狭いほうだが、登る階段を間違えると思いもよらぬ場所に行かされてしまう。非常にストレスが溜まるダンジョンである。

して次に簡単に見つかったのも上り階段だったよね」
「確かにそうだったが……」
　剣◯は自分の記憶を辿り、は◯めの発言を確認する。
「だけど俺たちが選んだのは、その奥にある下り階段だった。そうだよな、み◯き？」
「うん。は◯めちゃんが先に進むもんだから……」
「ってことは誰かが先に階段を登れば、みんなはその後ろをついていくわけだ。要するにこれが罠になっていたんだ。実際におっちゃんも登ろうとしたでしょ？」(*8)
　剣◯はそう言われてハッとする。
「確かにそうだ。しかし、だからといって、地下２階にあるなんて想像できるか？」
「うん。普通は考えないよね。でも、地形を考えてみてよ。最初は外周から進んで、どんどん建物の中心に螺旋を描くように通路が作られているんだよ。それも中心部に下り階段が設置されている……。どうしたって、その下は倉庫か安置所くらいしか考えられないよ。それにいくら武器といっても、光に当たれば柄の部分が傷むしね」
　たいした推理である。は◯めの話を聞いて、他の２人もどうやら納得しているようだ(*9)。
「でもこれ強そうだし。俺が貰っちゃおうかなぁ」(*10)
ぼそっと独り言のようにつぶやくは◯めに、すぐさま２人の強力なツッコミが飛んでくる。
「は◯めちゃん！」
「こら！　おれたちはこの武器を捜す依頼を受けていたんだぞ！」
　烈火のごとく怒る２人の迫力に謝る以外に手段がないは◯め。３人は砂海都市へ戻り代金を貰い、再び訓練所へ通うことになった。約１名は不満ありげだったが……。

魂滅槍の発見、そして……

　九龍槍探索のあとも訓練所に通い、多少強くなった（と思われる）３人は、宿屋から魂滅槍の探索を受けた。
「おっちゃん、情報屋からネタを聞いてこようよ」
「そうだな」
　いつものように依頼に関する情報を仕入れるため、情報屋に３人で向かったが……。

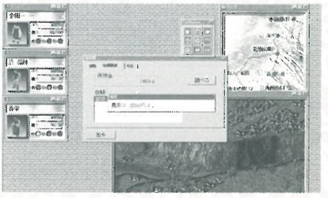
（＊８）ここでの推理はフィクションであり、実際のプレイには役に立つことはありませんのでご了承ください（笑）。



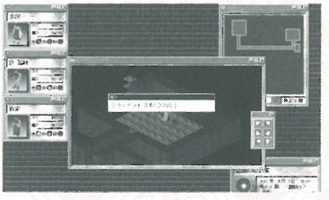
（＊９）は◯めが地下に向かって進んだのは考えての行動らしい。プレイヤーはそんなこと知らなかったよ（笑）。これも金◯一の血筋のなせる業なのか!?

（＊10）普通にプレイしていれば、誰でもこういう考えを抱くもの。ルナドンの世界では、決して悪いことじゃないんだけどね（本当か!?）。

「1,000 Gだね」
　魂滅槍について尋ねると、情報屋は今までにない高額の情報料を請求してきた。
「ちょっと待てよ。いくらなんでも高いんじゃないの？」
「嫌ならこっちは別にいいんだよ。教えないだけだから」
「そこを何とかまけてよ。ねぇ」
「は○めちゃん、みっともないよ」
　は○めが得意の弁舌（2枚舌!?）を駆使するも、情報料は1Gも安くなるはずがなく（*11）、1,000 Gを支払うことになった。情報屋の話では、魂滅槍は茫洋の港町付近にある盗賊の隠れ家に眠っているという。3人はその日のうちに砂海都市を出発し、茫洋の港町へ向かった。
　砂海都市で魔法アイテムを購入したは○めたちは、翼竜人や恐竜人などの魔物たちに苦戦しながらも、魂滅槍を無事発見。3人は探索での疲れを癒すため、茫洋の港町で1泊することにした。
　茫洋の港町で3人は魂滅槍とトライデント（*12）、そして魔物たちが落とした細かいアイテムの分配を開始する。しかし、は○めは何も貰うことができず、一番高価なトライデントは剣○の元に分配された。しかし……
「おっちゃん、そのトライデントを俺に譲ってよ」
「なんでだ!?　分配は公平に決めただろ？」
「理由は聞かないで。お願いだからさ……」
　あまりにもしつこく言い寄るは○めを見かねたみ○きはその理由を問い詰めた。
「は○めちゃん、なんか変だよ。理由を教えてよ」
　は○めは激しい問い詰めに観念したかのように、本当の理由を話し始めた。
「……家を買うんだよ。そうすれば、み○きと一緒に住むことができるだろ？」
　いきなりの発言に驚いたのは問い詰めた本人。まさかといった表情である。
「って言えば納得する？　それともみ○きちゃんは僕のことが好きなのかな？」（*13）
　キツネにつままれたようになみ○きと、その場から逃げ出すは○め。恋愛とも呼べないこの2人の関係は、ここから始まることになる……。



（＊11）これはシステム上、絶対にできない行為。でも、個人的には全体的に情報屋への料金はちょっと高く感じるんだけど……。みなさん、どう思う？



（＊12）トライデントは盗賊の隠れ家、東の上り階段からあがった先に存在した。これを売れば、それなりにお金も稼げるんだけどねぇ。

（＊13）このへんは金○一は○めの面目躍如ってことで（なんのこっちゃ!!）。原作でも付かず離れずの関係にある2人。いったいどうなるんでしょうねぇ。

ルナティックドーン開発スタッフ特別インタビュー

『ルナティックドーン 前途への道標』の作りかた

「前途への道標」で4作目を迎えたルナティックドーン。自由なプレイを楽しみ、何度も遊べるRPGとして進化を続けている。

ところで、独特のシステムをもったこのゲームは、いったいどのような考えから、どのように制作されているだろうか。ここでは、ルナティックドーンの制作過程に焦点を絞り、開発スタッフにインタビューを試みた。

「開かれた」と「道標」の関係

――いきなりなんですが、「ルナティックドーン～前途への道標」(以下「道標」)では、どんなゲームを目指したんですか?

AD 「道標」の制作にあたって続編としての変化を考えたとき、実は大きくわけてふたつの方向性がありました。ひとつは、「ルナティックドーン～開かれた前途」(以下「開かれた」)とは全く違ったゲームシステムで新しいゲーム世界を遊んでもらおうという方向、もうひとつは「開かれた」のシステムを継承しつつ内容をさらにパワーアップするという方向です。かなり悩んだところだったんですが、最終的には前作を生かしつつ新作としてまとめていこうと決めました。

――なぜそのような方向性になったんですか?

AD 「開かれた」で表現しきれてなかったおもしろさを、ぜひプレイする方々に体験していただきたかったんです。ですから、「開かれた」と「道標」は一見似た雰囲気ですけれども、コンセプトは違うんです。

――そのコンセプトとは?

AD 前作の「開かれた」の大きな特徴は、プレイヤーが行動を起こすことによって世界がどんどん変わっていくという点です。これでもおもしろいんですが、私は「いや、NPCたちだってそれぞれの人生を生きているはずだ」って思っていたんですよ。彼らは彼らなりにイベントを体験しているはずです。その点をプレイして感じていただくために、「道標」では「勝手にイベントに巻き込まれてしまう」といった要素を付け加えることにしました。「開かれた」ではイベントは自分が主体になって起こるのですが、今回は何もしてないのに襲われるとか、街に入ったら「助けて」とお願いされるなどということが起こる。こうすることによって、NPCたちがよりリアルな存在として感じられるようになったのではないでしょうか。

世界のリアル感、人物の存在感を追求したという点では、NPCたちに人間くささを吹き込むことということにも気を使いました。彼らが自分の冒険を助ける単なるコマではなく、仲間として感じられるようにしたかったんですよね。その方法の一つとして、家に帰っても子供が「冒険に連れていって」とせがんだりするといったセリフを増やしました。そこにNPCの人間らしさを感じてもらいたいですね。

細かい設定の秘密

——武器やモンスターは種類がたくさんありますが、どうやって設定してるのですか？

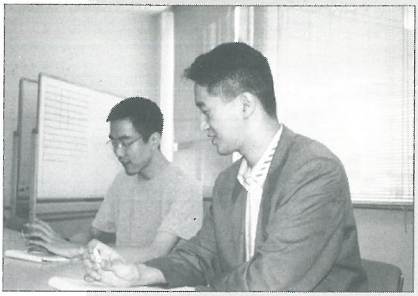
AD　武器のバリエーションが多い理由は、一つには武器の個性を強調することによってそれぞれ自分にあった武器を見つけていただきたいからです。また、「前途」シリーズは時間の経過とともに文化レベルが上がっていくとよりいい武器が出てくるようにしたため、たくさんの武器を用意する必要があったんです。設定するときは、「最初はきっとショートソードしかないんだろう。世の中が進むにつれ、ロングソード、トゥハンドソードがでて、最終的には異なる文化が影響を与えあってよりいい武器ができるはずだ。」というふうに考えていったんですよ。

——武器屋では売っていない武器には、意味深なものが多いですね。中庸剣とか地脈の剣とか……。

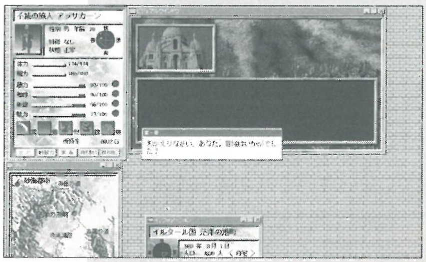
AD　いわゆる“唯一武器”ですね。これらに関しては、伝説的な武器をもってきたり、私たちで考えてたりしました。それぞれに設定もあるんですが、そのあたりは想像して楽しんでほしいですね。

——モンスターのほうはどうですか？

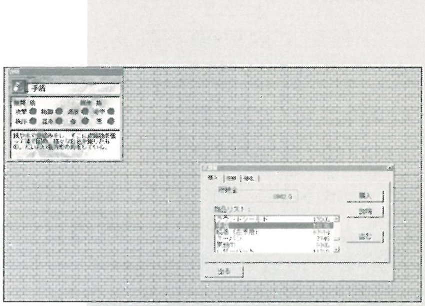
AD　「前途シリーズ」のモンスターは、大きく3つに分けることができるんです。まずはじめに各地方特有のモンスターがいるんですが、これは地域性を際だたせるために入れています。次に最高ランクのモンスターですが、これはイベントで倒すような大物ですね。そして最後は世界共通のモンスターというグループ。伝説を調べると、同じような性格を持っているモンスターは世界中に分布している。その点をゲームで表現してみたんです。でも、同じ種類のモンスターでも、リザード



右から、「ルナティックドーン　前途への道標」のディレクターである吉田氏、グラフィック担当の魚濱氏。



家に帰ると妻がこんなセリフを……。ＮＰＣも感情を持っていることを実感する。



レンシアとイルタールには盾があるが、竜江や日紫にはない。これも地域差を考えた設定である。

マンに負けるのは別に何ともないのに、河童に負けるとすごく悔しかったりします（笑）。

グラフィック制作の過程

——グラフィックも、前作と比べるとたくさん直しが入っているそうですね。

AD　ええ、ほとんど全部に手を入れているんですよ。ゴーレムを例にとって話をしますと、前作はみなカタチは同じ、色が違うだけだったんですが、今回はそれぞれカタチを微妙に変えてるんです。ほとんど自己満足かもしれないんですが（笑）。

それから地図もこだわって作っています。

——富士山がありますよね。

AD　日本らしきところにね（笑）。ほかにも、大陸移動してこういう形になったとか、いろいろ考えてああいう地図になっているんです。実際のプレイではあまり関係ないんですけれど、島もやたらとたくさん入っているでしょう。私たち自身はこれらの島にも人が住んでいるつもりで作っています。

——ＢＧＭも凝っていますね。

AD　砂漠の街では風の音、ほのぼのとした場所では鳥のさえずりが聞こえてきたりします。いい感じですから、是非みなさんに音を聞きながらプレイしていただきたいです。

新機能、子育てコマンドは使える！

——イベントもかなり増えましたね。

AD　そうですね。なかには普通にプレイしていたら出すことはできないんじゃないかというイベントも入れています。そのうちの一つが「闇ギルド」イベントなんですが、けっこうあっけなく分かってしまったみたいです。ほかにも、「返却イベント」「奉納イベント」などは出すのが難しいかもしれませんね。

——今回から「子供を育てる」こともできるようになりました。どういう狙いが込められているんですか？

AD　やはり、自分のキャラの子供でプレイをするっていうのは誰もが望むことだと思いますし、前作でも子供に冒険を引き継ぐことはできました。ただ、前作の場合、子供が弱すぎたんです。そのために導入したのが「子供を育てる」という要素。これで、子供が冒険者としてデビューしたときはすでにそこそこ強くなっているというふうになりました。やはり自分の子供には特別の思い入れをもってプレイしていただきたいですね。

遊び方あれこれ

——ルナティックドーンはいろんな遊び方を持ったゲームだと思うんですが、これはおもしろいという遊び方はありませんか？

AD　そうですね、独創的な遊び方をしている方もいるみたいです。

例えば、達人のアイテムを盗んじゃう人がいる。「私の装備は修羅刀で……」という話をルナドン関連のホームページのチャットでみて、「修羅刀なんて作った覚えないけど……」なんて思っていたら、実は達人の装備だった（笑）。達人の装備を盗むなんて、確率的に成功率はものすごく低いはずです。それに絶対達人に見つかって戦闘になってしまうから、そんなことをする人がいるとは思わなかったんですよ。ところが、セーブしてロードを繰り返すと、たまに盗めちゃう。ただしこのワザを初期で使うとバランスが悪くなってゲームがつまらなるんです。プレイヤーの方も自己規制しているみたいですね。

それから、何年まで遊べるか確かめている人だっている。「1999年にはきっとなにかが起こるに違いない」って。どうなってるんでしょうね、想像できないです（笑）。「もう子

供は６代目」なんていう人もいます。そこまで遊んでいただけると、私たちも制作者冥利に尽きますね。

――開発スタッフのみなさんは、このゲームをどんなふうに遊んでいるんですか？

AD　純粋に楽しんでますよ。イベント条件全部知っているのに（笑）。ほかの制作者がおもしろい戦闘をしてまして、変魂の勾玉で相手のＨＰを交換するんです。これを使えば達人にも勝つことができるかもしれないんですよ。タイミングを見計らって、自分のＨＰが10くらいのとき達人のＨＰと変魂するんです。失敗することは多いですが（笑）、ついそういうギャンブルに走りがちになりますね。

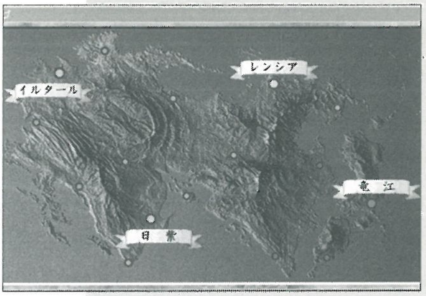
それから、キャラクターコンバーター。

――「道標」をインストールすると一緒に入っているツールですよね。

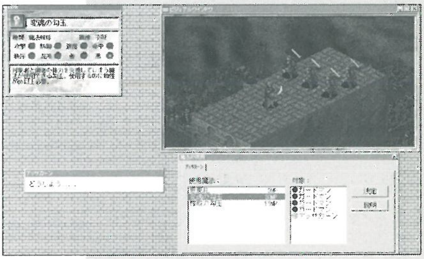
AD　このツールは、自分や友達が作ったキャラクターのデータを新しく始める世界に持ってきて遊ぶことができるんです。「開かれた」のデータを「道標」で遊んだり、「道標」同士で交換できます。ただ、あまりに強いキャラクターを持ってきてプレイしても、はじめから強いとゲームが面白くないですから、ＮＰＣとして自分の世界で自由に行動させるのがオススメです。

この機能を使うと、例えば、以前自分がプレイして育てたキャラが、今現在育ている自分のキャラを殺しに来たりする（笑）。それから、Ａ君とＢ君からもらった男と女のデータがいつのまにか結婚しているとか。こんなふうに友達のキャラクターの生き様を見るのも楽しい遊び方なんじゃないでしょうか。

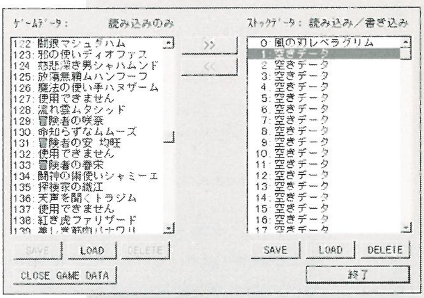
あと、「全部同じ人の世界」とか、「三国志の武将ばかり」なんていうこともやろうとすればできます。まだこの機能を使ってない人は、ぜひ遊んでみてください。



街も、地図をみて直感的に分かるよう、特徴的な地形のそばに配置しているという。



変魂の勾玉を使うと、自分と相手のＨＰを交換できる。強いモンスターと戦ってみたくなるアイテムだ。



これがキャラクターコンバーター。ぜひ利用してみよう。

LUNATIC DAWN Passage of The Book

ルナティックドーン 前途への道標

ルナティックドーン
前途への道標
[完全研究]

この本の内容およびゲームの解き方などについてのお問い合わせには、お答えできませんので、ご了承ください。

1997年9月11日　初版発行

執筆	箕輪和仁、佐脇孝二 有限会社メインステイブル
イラスト	たづなくら
編集	株式会社ゼスト
本文デザイン	有限会社マグラーデザインスタジオ
カバーデザイン	株式会社ゼスト　デザイン制作部
監修	株式会社アートディンク
発行人	神田英雄
編集人	豊田素行
発行所	株式会社ゼスト 〒104　東京都中央区新川1－16－14 アクロス新川ビル　アネックス6F TEL：03-5543-0616 FAX：03-5543-0617 郵便振替：00160-7-103634
印刷製本	壮光舎印刷株式会社

ISBN4-916090-59-4 C0076

ZEST SIDER MANIACS

LUNATIC DAWN
Passage of The Book
ルナティックドーン 前途への道標

ZEST

発行／株式会社ゼスト